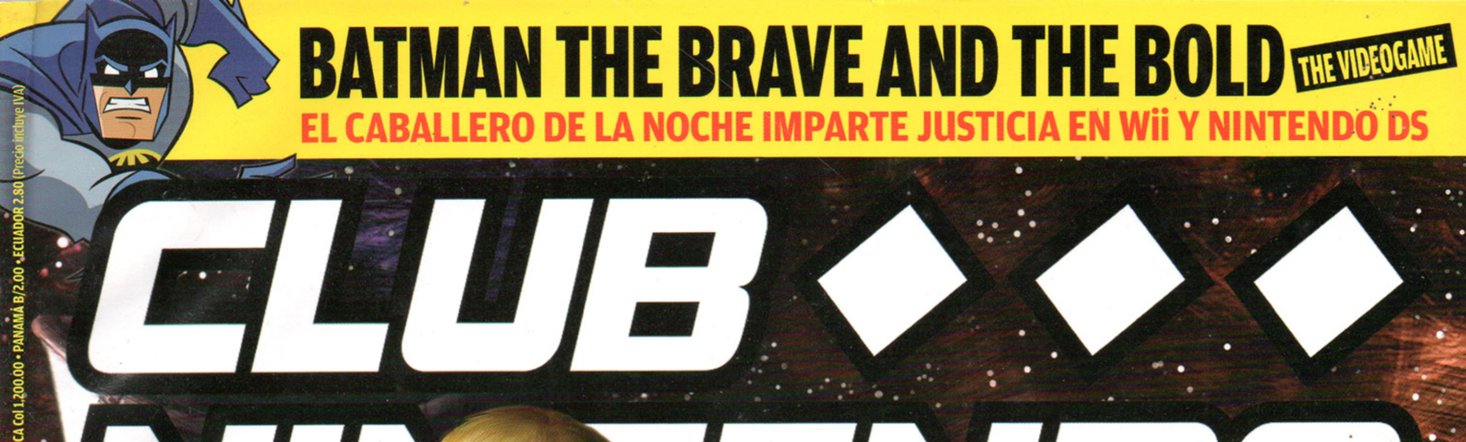


Revista Oficial de Nintendo®

• P. RICO US. 2.00 • REP. DOM. $D 70.00 • GUATEMALA Q 16.00 • EL SALVADOR US. 1.95 • HONDURAS L 35.00 • NICARAGUA C$ 35.00 • COSTA RICA Col 1,200.00 • PANAMÁ B/2.00 • ECUADOR 2.80 (Precio incluye IVA)

El origen de Samus

¡Nuevo *gameplay*: 1a. y 3a. persona!

Revisamos
- Lost in Shadow
- Monster Rancher DS
- Samurai Warriors 3
- Tips de NyxQuest

METROID™ Other M



Año 19 No. 9


CLUB NINTENDO
MEGAMAN ZERO COLLECTION
© 2010 Capcom

SUMARIO

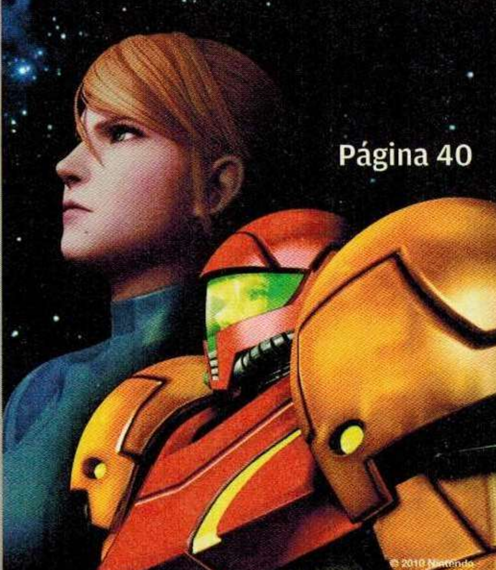


Pág. 36


Página 30
© 2010 Warner Bros.




Página 80
© 2010 Over the Top Games


Página 40
© 2010 Nintendo



Página 32 Página 50


© 2010 THQ
Página 48

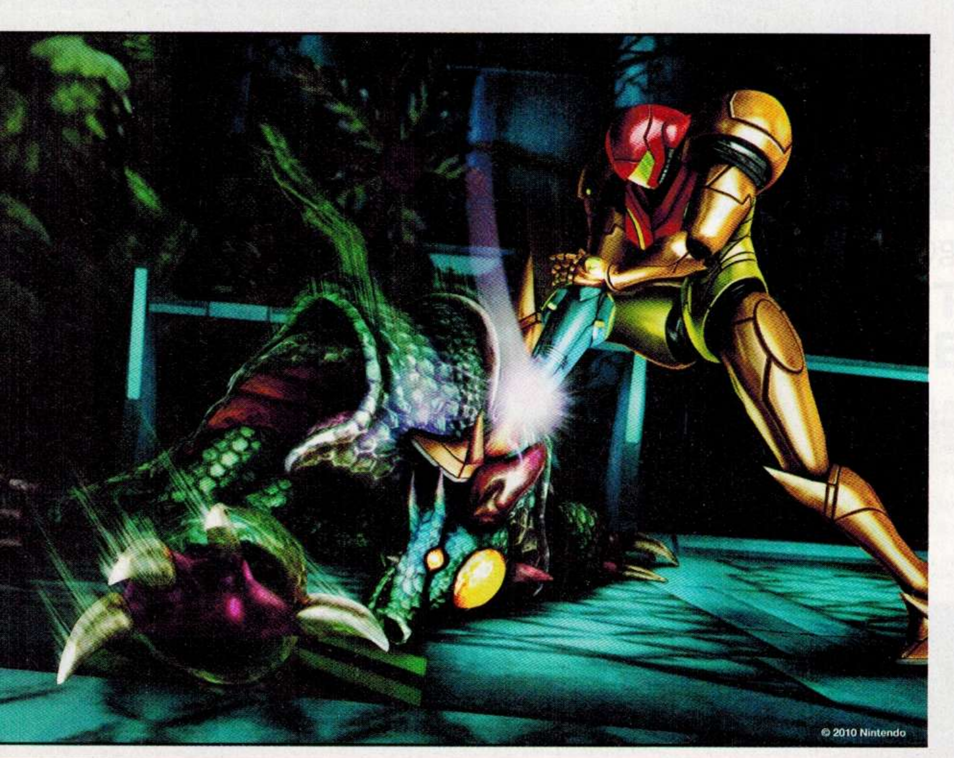
EDITORIAL

Año XIX No. 9
Septiembre 2010

En estas fechas estamos de manteles largos pues en México celebramos los 200 años de la independencia y en un par de meses, los 100 años de la Revolución. Momentos históricos que nos da orgullo compartir y sobre todo, que son parte de nuestra identidad nacional. Y qué otra forma tan recreativa de festejar el bicentenario que con los videojuegos que tanto nos agradan, así que en esta ocasión te presentaremos una serie de reseñas con lo mejor de la temporada como **Batman: The Brave and the Bold** o **Samurai Warriors 3** que son una exclusiva para Nintendo; pero si quieres algo más épico, qué te parece continuar con las aventuras del rey de **Gondor** en **TLOTR: Aragorn´s Quest** o las misiones londinenses del **Profesor Layton** en su más reciente odisea para DS. En sí, una gran variedad de opciones para que el aburrimiento no tenga cabida en esta celebración.

Para sazonar esta edición, incluimos unos tips de **NyxQuest** que salió originalmente para WiiWare y se ha colocado como uno de los más descargados para Wii. Por supuesto, en el artículo de portada te comentaremos sobre otra revolución... sí, la que causó **Metroid Other M** desde el momento en que se anunció, logrando mantener la atención de los jugadores por más de un año. Uno de los movimientos más estratégicos de Nintendo para esta edición fue agruparse con los creativos de Team Ninja, así, en conjunto, desarrollarían la más prometedora historia de **Samus Aran**, la rubia aguerrida que se ha colocado como una de las chicas con más agallas en los videojuegos. ¿Conocías cómo llegó a vestir el traje? ¿Qué fue de ella poco antes de entrar a la Federación Galáctica y tomar el puesto de caza rrecompensas? ¿No? Pues aquí te lo diremos, así que ponte cómodo -no sin antes ir por una botana- y ¡prepárate para esta edición de Club Nintendo que está como para pegar un grito de emoción!







Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

EDITORIAL

EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández
Juan Carlos García "Master"

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

CORRECCIÓN DE ESTILO
Javier Fernández

ASESORA EDITORIAL
Irene Carol

ARTE

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑADOR
Marvín Rodríguez

DIRECTOR CREATIVO
Bogart Tirado

COLABORACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"

PROYECTOS DIGITALES

DIRECTOR
Karl-Heinz Jentjens Kraus

PRODUCCIÓN

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Miguel Ángel Armendáriz

GROUP PUBLISHER
Carlos Pedroza Luna

PUBLISHER
Fabiola Andrade

VENTAS

DIRECTORA GENERAL DE VENTAS
Mara Domínguez

DIRECTORES DE VENTAS DE PUBLICIDAD
María Esther Flores Luna
Héctor Lebrija Guiot
Enrique Matarredona Arrechea
Tel: 5261 2600

DIRECTORES ADJUNTOS DE VENTAS
Mónica del Alto
Oscar Gaona Lozano
Christian Rojas

DIRECTOR DE MARKETING COMERCIAL
Adrián Muycelo

REPRESENTANTE COMERCIAL OCCIDENTE
María Begoña Beorlegui Estevez

REPRESENTANTE COMERCIAL MONTERREY
Juan Ramón Zurita Cano

FINANZAS

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

OPERACIONES

DIRECTOR
Carlos Garrido

DIRECTORA DE MARKETING
Adriana Amaro Valdez

COORDINADORA DE CIRCULACIÓN
Sylvia Cañas Moreno

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez Zendejas



TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE
Rodrigo Sepúlveda

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL INTERNACIONAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Mauricio Arnal



Circulación certificada por el
Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© **CLUB NINTENDO.** Marca Registrada. Año 19 N° 9. Fecha de publicación: Septiembre 2010. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.,** Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 08 de mayo de 2008, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00.. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07.

Impresa en Chile por: Quebecor World Chile, S.A., Av. Gladys Marín 6920, Santiago de Chile, Chile. Tel.: (562) 440-5700.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cia, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 - 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Iaca Brokers - 2° Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985, Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

ISSN 1665-7888

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 5265-0990 en el DF
Desde el interior de la República: 01-800-849-9970
www.tususcripcion.com


DESDE EL 23 DE AGOSTO
Sueña
CONMIGO
¡La canción de tu vida!
LUNES A VIERNES 7.00PM
nickelodeon
mundonick.com
soytusuperstar.com - facebook.com/SuenaConmigo
© 2010 Televisa S.A de C.V/MTV Networks Latin America Inc./Illusion Studios S.A. All rights Reserved.

LA IMAGEN





Diseña a tus criaturas

Monster Rancher DS es una aventura RPG que llega por primera ocasión -en nuestro continente- al Nintendo DS. La temática del juego es la crianza, alimentación y entrenamiento para combates de cientos de criaturas que tú mismo puedes personalizar al enviar dibujos en la opción Magic Field o decir características específicas usando el micrófono, aunque también puedes fusionar dos monstruos para crear así uno mucho más poderoso o con elementos fuera de lo ordinario. En general, se trata de un juego con múltiples elementos de acción que disfrutarán los fans del combate.

Monster Ranches DS página 44



DR. MARIO

Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a: Revista Club Nintendo, Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, CP 01210 México, D.F.
También lo puedes hacer por correo electrónico a: clubnin@clubnintendomx.com

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo siguen tus pacientes? Bueno, a continuación te mando mis preguntas, espero que las puedas responder lo antes posible.

1.- ¿Es posible que salgan para la Consola Virtual los juegos **Mario Party 1**, **2** y **3**? Como te darás cuenta, son mis juegos favoritos del Nintendo 64.
2.- ¿Algún día sacarán otro juego de **Super Smash Bros. Brawl**? Es que en mi consola (Wii, por supuesto) cada vez es más difícil lograr que lo lea.
3.- ¿Es posible que saquen alguna versión del juego **Army Men** para Wii? Es que es el título favorito de mi papá y sólo juega el de Nintendo 64 y los controles cada vez se desgastan más.

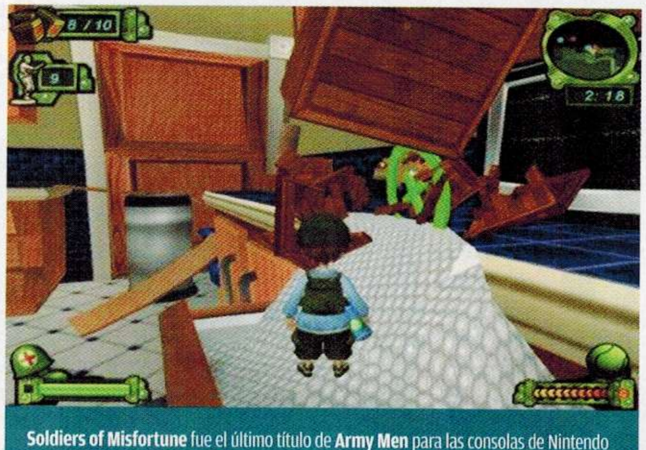
Víctor Alanís Sierra
Vía correo electrónico

¡Qué tal, mi estimado Víctor! Tienes toda la razón, los tres primeros juegos de **Mario Party** que fueron diseñados para el Nintendo 64 fueron los más creativos y en donde quizá los retos, aunque sencillos, resultaban más intensos. Así que no dudo que más adelante Nintendo los coloque dentro de su canal de descargas, sin embargo, no hay una fecha planeada para que ello ocurra, así que debemos esperar un tiempo más.

Como ya he comentado en otras ocasiones, es lógico que la serie de **Super Smash Bros.** seguirá creciendo, pues es una de las franquicias más rentables para Nintendo y ahora con la posibilidad de incluir personajes ajenos a la marca, se vuelve en un abanico de oportunidades inmenso que seguramente estará dando de qué hablar en próximas generaciones de las consolas de Nintendo, pues si recuerdas, sólo se ha hecho una versión por generación. Lo que en todo caso podría llegar a ocurrir es que por fin se animen a una edición portátil, ya con las peculiaridades del Nintendo 3DS, pero por ahora sólo es una especulación y no podríamos decir que en realidad lo estén analizando, no obstante, no lo veo tan descabellado. Lo que sí podría apostar es que efectivamente, habrá un nuevo **Super Smash Bros.**, pero, ¿cuándo o para cuál consola? Aún no lo sabemos.

Ahora bien, el problema de la lectura -en particular- de este juego, se debe en cuantiosas ocasiones al exceso de polvo que se acumula en el lector del Wii, por lo tanto te recomiendo que le mandes a hacer un servicio de mantenimiento (limpieza) para que el lector esté en óptimas condiciones y, por supuesto, procura que tu disco no esté rayado o sucio.

La saga de **Army Men** sí existe para Wii, por lo menos con una entrega llamada **Army Men: Soldiers of Misfortune**. El juego llegó a las consolas de última generación de Nintendo en el 2008 y fue publicado por Destination Software. Por supuesto, cuenta con un "*look*" más caricaturesco (*Cell Shading*) y con la modalidad de juego a través de los mandos del Wii para volverlo más dinámico.



Soldiers of Misfortune fue el último título de **Army Men** para las consolas de Nintendo y lo vimos para Wii y Nintendo DS, nos pareció una suerte de **Batallion Wars** combinado con aventura simplificada y enfocada para los pequeños jugadores.

¡Qué tal, **Doctor Mario**! ¿Cómo va todo por allá? El motivo por el cual les escribo es el siguiente:

¿En qué fecha saldrán los juegos **Pokémon Black** y **Pokémon White**? y ¿servirá para el DSi o sólo para el DSi XL y 3DS?

Bueno, eso sería todo por ahora y espero que me respondas ya sea por correo electrónico o a través de la revista. Felicitaciones a todos los del *staff* de Club Nintendo, hacen un estupendo trabajo.

Nicolás Becker
Vía correo electrónico

¡Hola, Nicolás! Los nuevos videojuegos de **Pokémon**, **Black** y **White**, estarán disponibles para mediados de septiembre en Japón y, aunque todavía no hay fecha específica para nuestro continente, se ha puesto como tentativo su estreno en la primavera del 2011, al igual que en Europa. Quizá sea en abril, ya que las anteriores versiones de **Pokémon** han sido lanzadas en dicho mes, por lo que no nos caería de extraño que vuelva a ocurrir lo mismo. Por supuesto, **Pokémon Black** y **White** están diseñados para el Nintendo DS tradicional, esto quiere decir que es compatible con cualquier portátil actual de Nintendo, desde el primero, hasta el próximo 3DS. Así que no te preocupes; no importa cuál versión de Nintendo DS tengas, el juego es plenamente compatible.

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo has estado? ¿Mucho trabajo con **Bowser**? ¿Estás listo para alguna buena aventura al formato 2D? Quisiera que me respondieras unas cuantas preguntas curiosas:

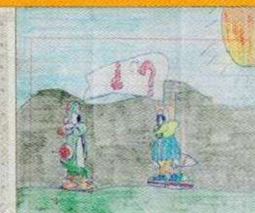
1.- ¿**Call of Duty: Black Ops** tendrá opción de combate *multiplayer* masivo en línea?
2.- ¿De cuántos jugadores se puede jugar **Mario Sports Mix**?
3.- ¿Se necesitará Wii MotionPlus para jugar la próxima aventura de **Link** "**The legend of Zelda: Skyward Sword**"?

José Saavedra
Vía correo electrónico

¡Hola, José! Sí, la verdad estas peleas y enfrentamientos con **Bowser** siempre me mantienen ocupado, pero hasta eso me divierto mucho echándole abajo sus planes de conquista y dominación. ¡Claro que sería interesante retomar el concepto 2D para una nueva misión! Algo parecido a **New Super Mario Bros.**, pero quizá con una historia y conceptos totalmente nuevos o en su defecto, ¿te imaginas un *remake* de **Super Mario All Stars** ahora con el potencial del Wii? Eso me encantaría y creo que a más de uno también.

Si consideramos que la última edición de **Call of Duty** para Wii contó con un sensacional modo de juego en línea (masivo, por supuesto), no dudamos que **Black Ops** también lo contenga a ese nivel y es que aunque no se ha informado mucho al respecto, es una de las cualidades que ha










hecho favorita a esta serie ante otras de guerra, más ahora que el concepto y estilo de diseño de *gameplay* para Wii ha madurado notablemente desde el primer acercamiento (**Call of Duty 3**). Seguramente en las próximas semanas se revelará más información detallada de la versión de Wii, por lo que no te desconectes de Club Nintendo, pues el cierre de año promete ser espectacular.

Tal como se mostró en el video del E3, **Mario Sports Mix** será compatible para cuatro jugadores simultáneos, como ha ocurrido en el resto de los títulos deportivos que involucran a los personajes de Nintendo. Claro, es de pensarse que contará con una modalidad individual, por si prefieres conquistar medallas o retos específicos.

Efectivamente, para poder disfrutar del diseño de *gameplay* de **The Legend of Zelda: Skyward Sword** se requiere en su totalidad el uso del Wii MotionPlus, tal como ocurrió en **Red Steel 2**. Digamos que no habría forma de experimentar el realismo que planteaba Miyamoto en la conferencia de la E3 sin contar con el accesorio extra para afinar los trazos del control y volver más realistas las acciones.

¡Saludos, mi estimado **Dr. Mario**! ¿Cómo va todo en el Mushroom Kingdom? Espero que bien. Bueno, tengo una duda que no me deja dormir. Estuve navegando por Internet y leí que el equipo de desarrollo de Level-5 lanzará el juego de **Inazuma Eleven Breaks** para el Nintendo Wii; ¿qué hay de cierto en eso? Ya que soy gran fan de la serie animada, y por último, ¿sería factible que llegara a nuestro continente?

Arturo Posada Cuéllar
Vía correo electrónico

Así es, Arturo, ya es oficial que Level-5 está trabajando en **Inazuma Eleven Breaks**, serie que se hiciera popular en el Nintendo DS y que ahora, por primera ocasión llega a la consola casera de Nintendo, el Wii. El estilo de juego será de acción libre y tipo *Cell Shading* para remarcar los estilos de la animación. Aún no hay fecha de salida, pero en cuanto sepamos más datos, les publicaremos una nota en cualquiera de nuestros medios informativos. Ahora bien, ¿lo traerán a nuestro continente? Eso depende mucho del licenciatario y Level-5 al coordinarse con Nintendo como ocurre con los juegos de **Professor Layton**, podría llegar a un acuerdo de traer a América la versión de Wii de **Inazuma Eleven**. De ser así, ya les estaremos comentado los detalles más adelante. Así que mantente pendiente de Club Nintendo.

¡Hola, querido **Dr. Mario**! Ya estoy disfrutando con mi hermano menor tu aventura espacial, quisiera que me respondieras unas dudas por favor:

1.- Tengo el juego **Guitar Hero: World Tour** y con mi hermano juego en el modo Mii Freestyle (ya que sólo tengo la guitarra y no la batería), es entretenido, pero cuando quiero jugar en carrera me reconoce el segundo Wiimote, pero no me deja jugar con él. ¿Tendría que comprarme la batería por separado?
2.- Me gusta mucho **One Piece** y he buscado juegos. Sé que para Nintendo DS está la versión **Gear Spirit** (la cual es bastante buena), pero quiero uno para Wii ¿Hay alguno? Aunque sé que hay una versión llamada **Unlimited Cruise**. ¿Llegará para este lado del mundo?, ¿saldrá una secuela de **Battle Stadium D.O.N** para Wii?
3.- ¿Hay algún juego de **Kirby** para Wii? y por último, ¿de casualidad la compañía Ubisoft sacará una edición de **No More Heroes** para el Nintendo DS o una versión de peleas? ¡Sería genial!
4.- ¿Saldrá algún juego de RPG de **Mario & Luigi** para Nintendo DS o Wii?
5.- Me gustaría comprarme un juego de guerra, pero no sé cuál; jugué **The Conduit** pero me marea mucho después de un rato. ¿Qué me recomendarías? (Ya conozco **los Resident Evil** de Wii, son buenos).



La saga de **Splinter Cell** se ha ganado una inmensa cantidad de seguidores alrededor del mundo y no sólo se debe a lo bien que se juega, a la física del *gameplay* o a los argumentos tan interesantes que leemos para conocer más sobre la historia de **Sam Fisher**, sino que su humor y combinación de acción con elementos de estrategia (sigilo) lo hacen un digno rival para otros juegos de espionaje.

Espero que publiques mi carta y respondas mis preguntas, hasta la otra.

Guillermo Orellana
Santiago de Chile

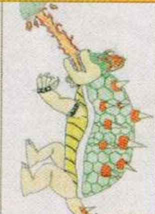
¡Qué tal, Guillermo! Seguramente lo que pasa es que te reconoce el micrófono, no la batería o una segunda guitarra, pues para que te encuentre los instrumentos debes insertarles el control, pero en el caso del micrófono no es necesario, pues lo encuentra automáticamente si lo tienes conectado.

De **One Piece** para Wii hay dos opciones, una que es **Unlimited Adventure** que sí llegó a nuestro continente, y la segunda -que mencionas- **Unlimited Cruise** que por ahora sólo apareció en Japón allá en el 2008. La compañía desarrolladora, Namco-Bandai, no ha hecho comentarios sobre su estreno en América por lo que a dos años se complica que llegue a nuestras manos, aunque nunca se sabe, ya ves que los juegos de **Naruto** llegan mucho tiempo después, quizá **One Piece** corra con la misma suerte. En el caso de **Battle Stadium D.O.N**, ese fue otro de los títulos (2006) que sólo se quedó en Japón y fue una delicia pues combinaba las tres grandes franquicias como **Dragon Ball**, **One Piece** y **Naruto**, un deleite para los fans de la animación; ahora bien, ¿habrá secuela? No hay nada en planes, sería interesante que así fuera y más aún que ahora sí lo consideraran para América, pues de este lado del mundo también existimos muchos fans que desearíamos competir en estas poderosas batallas o *crossovers*.

Kirby se estrenará a finales de este año en Wii luego de un largo estira y afloja que se postergó desde el GameCube y hasta estas alturas del Wii. Originalmente iba a tratarse (cuando en el GCN) de un típico juego de la esfera rosada, pero ahora con **Epic Yarn** -que lució en la conferencia de prensa de la E3- se ha generado una ambientación y estilo de *gameplay* creativo y novedoso que parecerá como extraído de un libro de historietas, donde todo tendrá que ver con los hilos y estambres que dan vida tanto al protagonista como a los escenarios.

Mario & Luigi tuvo su última entrega para Nintendo DS con **Bowser's Inside Story**, cuya particularidad era que contabas con juego intercalado entre escenarios con **Bowser** y otros con los hermanos bigotones. Esa fue la última entrega y, tomando en cuenta que dicha franquicia es exclusiva para los portátiles, no dudo que Nintendo ya esté trabajando en algo para el Nintendo 3DS, espero no equivocarme porque la última entrega fue realmente buena y







sería genial ahora dar el paso a la alta calidad del Nintendo 3DS.

Si buscas un buen juego de guerra, puede ser la próxima secuela de **The Conduit**, pero igual y también te mareas (mejor cómprate unas pastillas antimareo porque este juego valdrá mucho la pena; ahora bien, otro que te recomiendo bastante es **Call of Duty: Black Ops**, la nueva genialidad de Activision con temática de la Guerra Fría que saldrá en el próximo mes de noviembre.

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Te estás divirtiendo en el espacio?, quisiera que me resolvieras unas dudas que no me dejan dormir, típico de los que te escriben.

1.- Leí en una página de Internet que saldrá un tipo de casco para Wii que te leerá la mente; además, con él podrás jugar algunos videojuegos y que por si fuera poco, estará listo para finales de este 2010. Mi pregunta es: ¿será cierto esto?, y si es verdad, ¿sí estará listo para finales del 2010?
2.- En Youtube vi un video del E3 en el que anunciaban **Rock Band 3**. Este nuevo **Rock Band** incluía guitarra, bajo, batería, teclado y micrófono. ¿Es verdad? ¿Incluye todos estos nuevos instrumentos? y ¿Saldrá para Wii?
3.- ¿Qué deportes incluye el **Mario Sports Mix** Wii?

Espero que me respondas estas dudas lo antes posible.

Andrés de León.
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Andrés! Claro que sí, está superconfirmado... pero que es una broma de las tantas que pululan por Internet. Desde hace mucho tiempo y cuando estaba en desarrollo el Wii se habló de un casco de realidad virtual, pero lógicamente no era más que una suposición o deseo no fundamentado de algún grupo de fans. Realmente Nintendo nunca dio una postura sobre un accesorio similar y mucho menos que "te leyera la mente". Hay muchos comentarios que pueden confundirte por la red, más aún cuando las personas lo promueven como algo realista e incluso realizan diseños bastante bien hechos, pero para evitar todas esas confusiones, te recomiendo que te informes en sitios oficiales o con reputación respetable, así no te asaltarán las dudas con cualquier *post* que se publique en foros o páginas creadas por fans.



La competencia se está poniendo interesante entre Activision (**Guitar Hero**) y Electronic Arts (**Rock Band**) pues estos últimos ahora vienen con la novedad de un accesorio extra, el teclado que, según hemos podido constatar, se apega mucho a la realidad y le dará mayor diversidad a las canciones, pues quizá hayas notado que luego estás tocando la guitarra y parece piano. Ahora ya con el teclado tu banda será mucho más profesional.

Con respecto a **Rock Band 3** sí, es un hecho -verídico- que, además de los clásicos instrumentos, se anexará el teclado. Es de pensarse que armarán un paquete especial, pero también se ha comentado que se venderán los instrumentos por separado como ha ocurrido con anterioridad. Lo bueno es que no sólo llegará al Wii, sino también estará disponible en el Nintendo DS; la parte mala es que en el portátil, el *gameplay* será a través de los botones, no mediante un accesorio como ocurre en el caso de **Guitar Hero on Tour**.

Mario Sports Mix incluye juegos populares como voleibol, *hockey*, quemados y, por supuesto, basquetbol. Digamos que son ediciones más ligeras que las versiones individuales (**Mario Tennis** o **Mario Golf**, por ejemplo), pero igual de divertidas.

¡Qué onda, **Doctor Mario**! Es la primera vez que escribo y espero que respondas. ¿Crees que **Bowser** se rendirá próximamente? Pues lo vences en una galaxia y en *Go-Karts*.

1.- Leí en Internet que salió una versión de **Resident evil 4** para Wii y no lo he encontrado en ninguna tienda. ¿Es cierto, o sólo se trata de un rumor?
2.- ¿Saldrá para la consola Wii el videojuego **Tom Clancy´s Splinter Cell: Conviction**?
2.- En Internet vi que va a salir una versión de **Guitar Hero** estelarizada por Iron Maiden, ¿qué hay de cierto en ello?

José Moisés Morales
Vía correo electrónico

No creo, Moisés, **Bowser** es medio aferrado y siempre está ideando cómo perfeccionar sus planes, aunque al final del día, siempre termino echándoselos a perder. Pero bueno, se le reconoce el mérito de la perseverancia y de paso, nos abre el camino hacia nuevas historias y aventuras que son de interés para todos los fans.

La versión para Wii de **Resident Evil 4** salió hace un par de años y es por ello que te resulta difícil encontrarla; lo que puedes hacer es buscarla en una tienda por Internet o en su mayor defecto en alguna página de subastas, allí es seguro que lo encuentras.

Por desgracia, Ubisoft ya hizo oficial desde hace un tiempo que **Splinter Cell: Conviction** no estaría presente en Wii; la razón la desconocemos, lo que sí era un hecho es que iba a salir una edición especial para el Nintendo DS, pero a últimas fechas decidieron cancelarla, por lo que las aventuras de **Sam Fisher** en Nintendo estarán detenidas hasta el próximo lanzamiento del 3DS, en donde veremos un *remake* de **Splinter Cell: Chaos Theory**; quizá no es lo que los fans quisiéramos -pues preferimos aventuras nuevas en lugar de refritos- pero por lo menos será una experiencia diferente disfrutar de esta gran entrega con las cualidades tridimensionales.

Oficialmente, por parte de Activision, no hay tratos para desarrollar y distribuir una edición de **Guitar Hero** con la banda británica de Heavy Metal, Iron Maiden. Aunque la idea no sería tan descabellada, pues es una de las agrupaciones clásicas del género que podrían dar un juego más intenso que el que tuvimos con Aerosmith. Sin embargo, por ahora Activision se está enfocando en el próximo **Guitar Hero: Warriors of Rock**, por lo que no ha habido más anuncios oficiales, comentarios o rumores sobre cuál será el siguiente paso en **Guitar Hero** dedicado a una banda en particular.

Arte por correo:

Héctor Hernández; Monclova, Coahuila.
Mariel de León; Tampico, Tamaulipas.
Ramsés Bencosme; Rep. Dominicana.
Enzo Virgilio; Pucón, Chile.
Alberto de la Rosa; Sta. Catarina, N.L.
Kimberly Gutiérrez; Nuevo Laredo, Tamps.
Fernando Corral; Mexicali, B.C.
Alberto Hernández; San Salvador, El Salvador.
Marcela Montenegro; Monclova, Coah.
Irineo Rodríguez; Zacatecas, Zac.
José Colón; Rep. Dominicana.
Christopher D. Román; Puerto Rico.
Mikami-Chan; Santiago, Chile.
Gastón Briceño; Temuco, Chile.

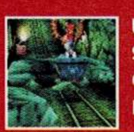


El rombo de portada
El mes pasado se ocultó en el brillo del escudo de Link.

También puedes seguirnos en twitter @revistacn



Atlus nos sorprende
Próximamente estará disponible un nuevo RPG en Japón, su nombre, **Radiant Historia**.



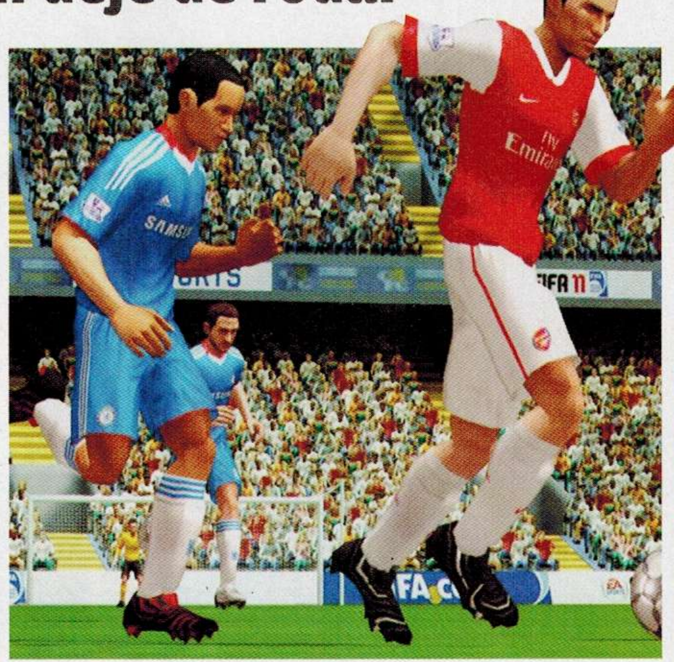
Una batalla diferente
Solatorobo estará en las tiendas del país del Sol Naciente el próximo mes de octubre.

No permitas que el balón deje de rodar

El Mundial de futbol ha terminado, pero la pasión de este deporte sigue viva en cada aficionado alrededor del planeta, por lo que Electronic Arts ya se encuentra preparando **FIFA 11** para Wii, que promete ser una excelente opción que compita de mejor forma con la serie **PES** de Konami, que a decir, verdad, en la consola de Nintendo le lleva la delantera gracias a su innovadora propuesta en el control por medio de cursores.

Pero lo anterior puede quedar en el pasado en el siguiente enfrentamiento de franquicias, ya que EA prepara varias sorpresas para esta versión; para empezar, se ha modificado por completo el sistema de disparos, con lo que vas a conseguir anotaciones más vistosas y complejas, lo que dejará satisfechos a los fans más conservadores, por cierto, hablando de mejoras, para está edición han querido recuperar la movilidad que ofecieron en la versión de hace un par de años, por lo que se podrá disfurtar con el contról Classic o Pro.

Otra de las nuevas opciones que nos ofrecerá **FIFA 11**, es un modo callejero sin reglas donde podremos competir en equipos de cinco elementos; lógicamente que aquí la velocidad se vuelve clave para aspirar a la victoria, olvídate de retener el balón o hacer tiempo, siempre debes pensar en la portería contraria si no quieres alguna sorpresa. Lo mejor de todo es que no vamos a esperar demasiado, estará disponible a mediados de octubre. La última duda que quedaba pendiente era el futbolista que aparecería en portada ¿ya sabes quién es? ¿no? entérate dentro de la sección **Login**.

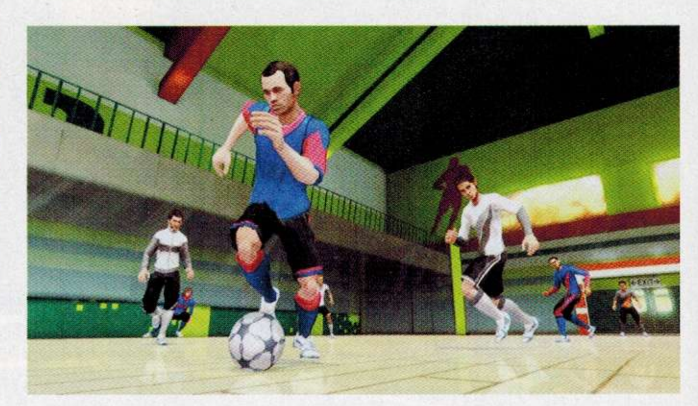






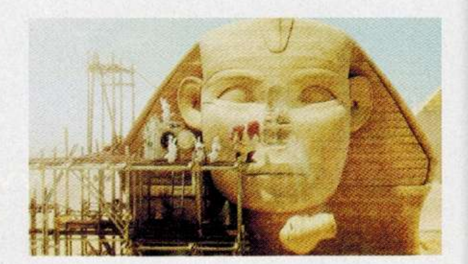
Las animaciones están muy bien realizadas para enfatizar el realismo.

Ahora tendrás diferentes alternativas para jugar con tus amigos, ya sea de la manera tradicional o bien en cancha techada.



Enloquece junto con estos divertidos conejos

Cuando se anunciaba que en la nueva aventura de **Rayman** tendría por compañeros a unos curiosos conejos, nadie se imaginó que en un abrir y cerrar de ojos, estos tomarán el rol protagónico, tanto que muchas personas no sabían que la mascota de Ubisoft era el héroe de la historia. Tal fenómeno no podía ser desaprovechado por la gente de Ubisoft, que de inmediato comenzaron a realizar juegos donde los conejos recibían todo el peso, al grado de que **Rayman** desapareció por completo, como es el caso de **Rabbids Go Home**! Para Wii; pues bien, luego de un tiempo de ausencia están de vuelta para Wii en un género que conocen a la perfección, los juegos *party*, donde el único objetivo que tenemos que cumplir es divertirnos.



¡Aparecen nuevos retadores!

En la pasada E3 se mostraron varios juegos que ya se esperaban, eran auténticos secretos a voces, pero algunos otros si causaron sorpresa, como es el caso de **Super Street Fighter IV** para Nintendo 3DS, absolutamente nadie, ni el más optimista se hubiera imaginado un anuncio de tal magnitud para una consola que aún no debuta, pero por fortuna en Capcom no pensaban de la misma forma.

De entrada se mostraron sólo tres personajes, que eran **Ryu**, **Guile** y **Cammy**, en un par de escenarios, y aunque era lógico que no sería el plantel completo del juego, no se podía segurar que otros guerreros iban a estar presentes en esa entrega para la portátil, pero gracias a unas nuevas capturas que se han revelado, podemos anticipar la aparición de seis personajes más que podremos controlar.

Los confirmados hasta ahora son **Zangief**, **Blanka**, **Ken**, **Sagat**, **Viper** y **Chun Li**, pero creemos que gracias a las capacidades de esta nueva consola pronto veremos el plantel completo, porque a nuestro juicio faltarían aún colosos fundamentales como **M.Bison**, **Abel**, **El Fuerte**, **E.Honda**, **Vega** y **Balrog**, sólo por mencionar algunos, pero bueno, esto se aclarará a medida que el tiempo avance, sobre todo porque en este momento no existe fecha de lanzamiento.

No hay porque ponerse triste, es un hecho que la compañía trabaja en lo que será el mejor **Street Fighter** para consola portátil que haya existido, así que cada día de espera valdrá la pena. Te mantendremos informado de los detalles que se vayan revelando, ya que estamos seguros que el *gameplay* dará mucho de que hablar.





Era muy lógico que se mostraran estos personajes, esperemos haya exclusivas para el sistema.





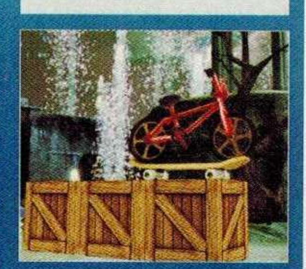
Déjate guiar por tu imaginación

Electronic Arts lleva mucho tiempo buscando diferentes alternativas a los estilos de juego tradicional, lo cual hemos podido ver en títulos como **MySims** o **Spore**; pues bien, ahora han anunciado una obra que sigue la misma línea, se trata de **Create**, el cual podremos disfrutar en nuestro Wii.



Es agradable que una compañía como EA innove en sus títulos.

Por el momento no se han dado muchas características de las opciones de juego, pero al parecer tendremos que resolver varios *puzzles* utilizando nuestra imaginación y varios elementos de los escenarios, como pueden ser tablas, patinetas o bicicletas, el objetivo es que no limites tus acciones, mientras más creativa sea la solución al acertijo estarás listo para afrontar mayores retos.



En cuanto a fecha de salida no se ha comentado aún, pero no nos extrañaría que apareciera este mismo año. Por el momento sólo nos queda reconocer el esfuerzo de la compañía y sobretodo la valentía al explorar caminos que antes no se hubiera atrevido.



Lo interesante de todas las pruebas que vamos a disfrutar, es que además de emplear el Wiimote de formas muy originales, los escenarios estarán ambientados en diversas épocas del mundo, de forma que podremos ver desde el descubrimiento del fuego hasta la construcción de las pirámides de Egipto, todo con el clásico humor de esta serie. Si no pasa algo extraño, estará en nuestras consolas en el mes de noviembre, así que si has sido fan de los conejos neuróticos como cariñosamente los llamamos, no debes perderte este titulo, es excelente para jugar con los amigos.









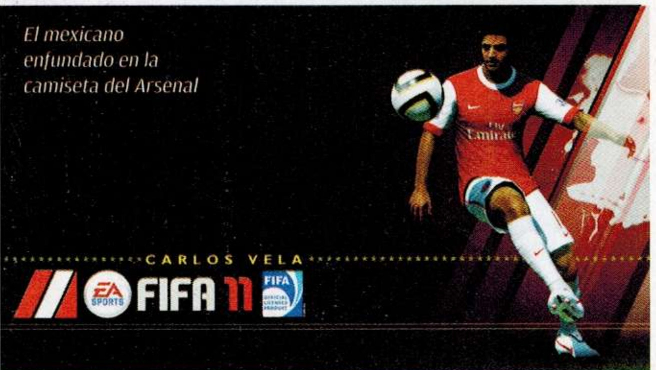
Por Toño Rodríguez

¡Así es, ya te diste cuenta que esta edición está dedicada a EA Sports! Dos títulos con muchos seguidores en nuestro país se han llevado los reflectores del Lognin. Entérate de lo que pasó en la conferencia de prensa para conocer a la nueva imagen de FIFA y el *showcase* al que Club Nintendo fue invitado en San Francisco, California.

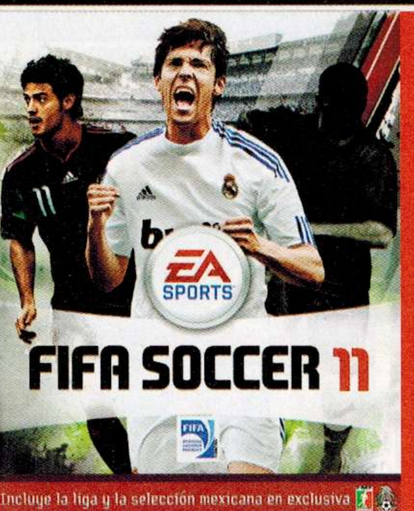
FIFA 11

Se dan a conocer los jugadores que estarán en la portada del juego

Como ya es toda una costumbre en la serie de **FIFA**, Electronic Arts ha revelado a los jugadores que estarán en el *cover* del videojuego licenciado por el máximo organismo de futbol en el mundo. Para México y Latinoamérica se ha anunciado que el mexicano Carlos Vela acompañará a Ricardo Izecson Dos Santos Leite "Kaká" el cual será imagen mundial. Así el jugador del Arsenal se convierte en una estrella más que aparece en la serie. El anuncio se hizo en una conferencia de prensa que organizó EA en la ciudad de México el pasado 8 de agosto, ahí apareció Carlos Vela acompañado por Justino Compeán, presidente de la Federación Mexicana de Futbol. Carlos comentó que es un gran honor el que se hayan fijado en él para representar al fútbol mexicano, además de mencionar que es un gran juego que los acompaña durante las concentraciones en los equipos. Este evento se hizo dentro del marco previo al partido de México contra el campeón del mundo: España.

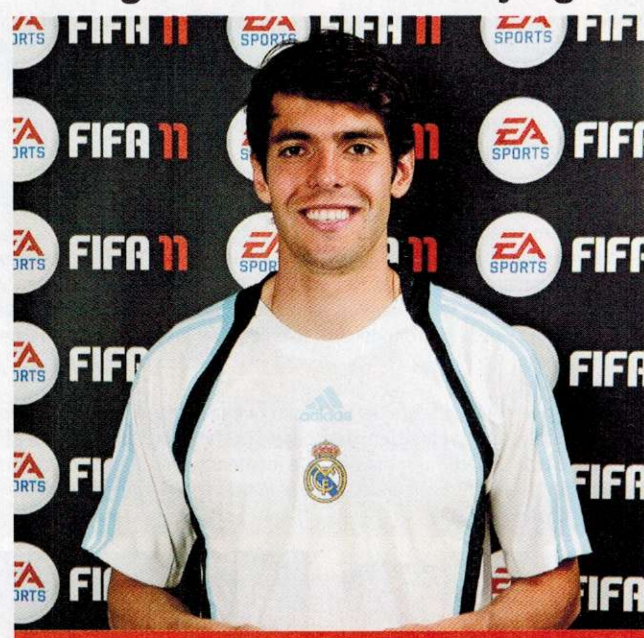


El mexicano enfundado en la camiseta del Arsenal



Esta es la portada revelada en la conferencia de prensa con Carlos Vela. Al igual que el año anterior, el jugador aparece con las dos playeras que viste en la actualidad: Arsenal y Selección Mexicana. Al tiempo del cierre de la edición, aún no se conocía al jugador que representará a los Estados Unidos.

Kaká: la estrella del Real Madrid es la imagen mundial del videojuego

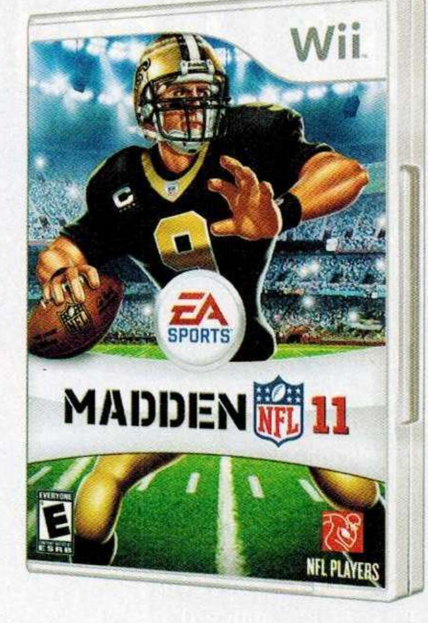


Una vez más un jugador brasileño se lleva la distinción de ser la imagen global de **FIFA**. Recordemos que Ronaldinho fue por muchos años la figura central del juego.

El astro de 28 años nacido en Brasil, es el elegido para estar en las portadas de todos los juegos alrededor del mundo; él acompañara a 16 jugadores más que serán parte de las portadas. "Siempre he sido fan de EA SPORTS y sobre todo de la serie de **FIFA**", declaró Kaká. "Estar en la portada de **FIFA 11** es un gran honor para mí, ya que muy pocos jugadores tienen esta oportunidad y ha habido grandes futbolistas en la portada de este juego de fútbol que son realmente sorprendentes" agregó. Por su parte, Matt Bilbey, vicepresidente de Fútbol de EA SPORTS, comentó lo siguiente: "Kaká aporta pasión y gusto en el juego que se experimenta en carne propia y expresa su individualidad cada vez que está en la cancha". Así que sólo resta esperar unas cuantas semanas para poder tener en nuestras manos la nueva entrega de FIFA, veremos cuántas mejoras tendrá.



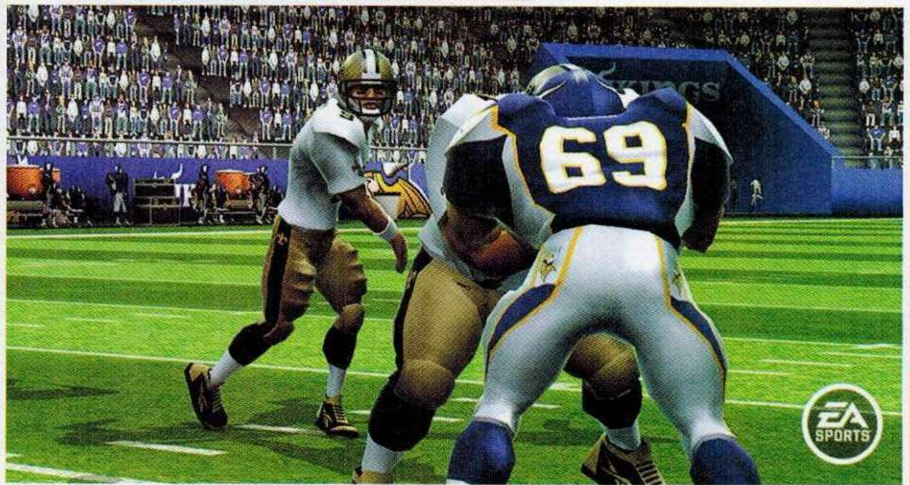
Showcase de EA en San Francisco, California para presentar Madden 11 y EA Sports Active NFL Training Camp

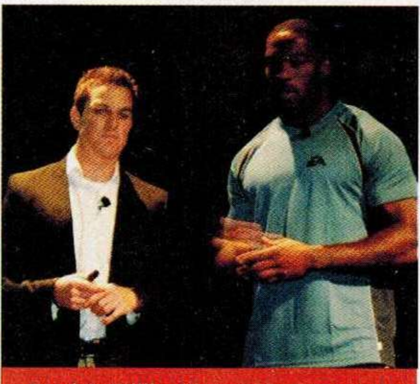


Hace unas semanas nos lanzamos a la sede de Electronic Arts en el estado de California para conocer la nueva versión de **Madden NFL** y el nuevo concepto de **EA Sports Active** para el Wii. Al inicio del evento (duró todo el día) pudimos conocer en diferentes presentaciones bastantes títulos que vienen para las distintas plataformas; una vez terminada la conferencia nos lanzamos a un jardín bastante amplio que tienen en las instalaciones, donde conocimos a Patrick Willis, miembro de los **San Francisco 49ers**, quien platicó sobre el nuevo **EA Sports Active NFL Training Camp**, además se dio tiempo de participar en una simulación de práctica que preparó EA para la prensa presente.

MADDEN NFL 11

En el tiempo que pudimos jugar esta nueva versión de **Madden** pudimos notar que existen bastantes mejoras, tanto en el *gameplay*, como en los gráficos, algo que siempre se espera cuando se trata de series que van actualizándose año tras año. Obviamente los equipos cuentan con los cambios realizados para la siguiente campaña, además de que podrás mejorar tu *status* conforme vayas avanzando durante la temporada. Las jugadas a la ofensiva y defensiva tienen más opciones, también podrás cambiar y editar las jugadas con base en tus necesidades de juego. Muchos podrán pensar que por el estilo visual de juego (no tan Pro) este juego no cuenta con muchos adeptos para ser un hit. A mí me gustó. Si quieres conocer más de este juego, checa el Gamevistazo que preparamos.





Patrick Willis (derecha) durante la conferencia de EA en sus instalaciones de Redwood City, en California.

EA Sports Active NFL Training Camp

Ya no hay pretexto para decir que no te veías muy "rudo" haciendo ejercicio con las entregas anteriores de **EA Sports Active**. Ahora, y si eres fan de algún equipo de la NFL, puedes llevar a cabo el campo de entrenamiento como todo un profesional del deporte de las tacleadas. Con base en lo que vi en la presentación del juego, te puedo decir que se suda bastante con los ejercicios que vienen dentro del programa de entrenamiento. Con la foto puedes darte una idea de los tipos de ejercicios que se pueden realizar, la idea es seguir lo que nos marca la pantalla y listo, seguro se verán los resultados. ¡Elige a tu equipo preferido y equípate!

Un título que aprovecha muy bien las capacidades del Wii


SW: The force Unleashed


SW: The force Unleashed 2



SW: TFU NOVEL

Galen Marek

Las historias sobre el Universo de **Star Wars** tienen una incansable cantidad de recursos que nos brindan nuevos eventos, situaciones que ocurrieron antes, durante y después de lo que hemos visto en las películas y ello es una maravilla para los fans. ¿A poco no? En particular, los videojuegos de esta gran serie creada por George Lucas en los años 70 han sido sumamente respetables, a diferencia de otras películas de las que mejor ni hablamos. Ahora, comentaremos de uno de los más poderosos guerreros en el arte del sable láser, **Starkiller**, un aprendiz que tomó el legendario **Darth Vader** para entrenarlo a espaldas de **El Emperador**.

Se ha dejado ver en:

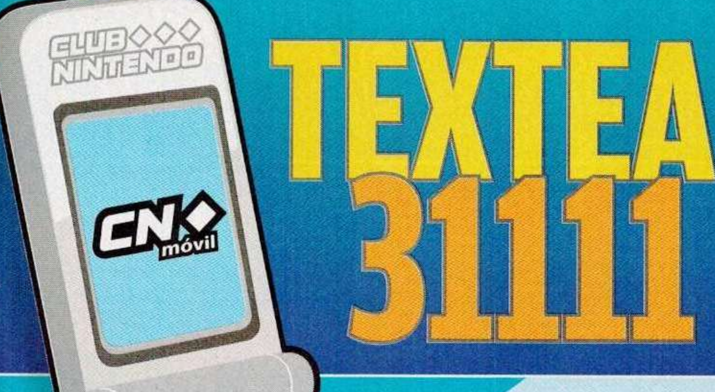
Star Wars: The Force Unleashed (Wii, NDS) y próximamente estará de vuelta -con mucha más acción- en la secuela de esta magnífica historia que te recomendamos ampliamente, en especial la versión de Wii. Como dato curioso, la insignia de la rebelión fue puesta en honor de **Galen**, pues era el emblema de su familia.

Fecha de nacimiento:
Antes de 18 BBY
Lugar de nacimiento:
Kashyyyk
Sexo:
Masculino
Altura:
1.85 metros
Raza:
Humano
Maestros:
Darth Vader
Rahm Kota

El aprendiz secreto

Durante la gran purga **Jedi**, es decir, cuando se llevó a cabo la orden 66 por parte del canciller **Palpatine**, **Darth Vader** viajó al planeta Kashyyyk, donde enfrentó a un caballero **Jedi** de nombre **Kento Marek** (aliado de los wookies y uno de los pocos caballeros sobrevivientes), venciéndolo y dándose cuenta que su hijo tenía bastante futuro en la fuerza; así, **Galen** se convirtió en su discípulo bajo el apelativo de **Starkiller**.

Pasaron los años y el joven niño se había vuelto una amenaza para cualquier **Jedi** que aún se sostuviera en pie. Como parte de su entrenamiento en vías de derrotar a **El Emperador**, **Vader** lo envía a aniquilar a **Jedis** clave, sometiendo así a **Shaak Ti**. Poco después, **El Emperador** se da cuenta de la existencia de **Galen** y ordena a **Vader** que lo asesine; el **Lord Sith** no tiene más remedio y lo vapulea para luego arrojarlo al espacio; por supuesto, **Vader** no dejó que terminara así, rescatándolo y sometiéndolo a un proceso de recuperación, asignándole una misión de unirse a los rebeldes, claro, con un plan oculto de **Vader** para tender una trampa a la resistencia. Sin embargo, **Starkiller** logra escapar a la emboscada. Así, **Galen** se enfrentaría a una de las batallas más heroicas de su vida, respaldando a su nuevo maestro, **Rahm Kota** y enfrentándose con **Sidius**; perdiendo la vida pero dando una esperanza a los rebeldes y abriendo el paso para que la leyenda la continuara **Luke Skywalker**.





Servicios sólo para México

Envía CT FOTO + " Clave" al 31111

Ej: CT FOTO C823 al 31111

Precio por imagen: $15.13 IVA Incluído

Tu celular debe tener WAP configurado





C832





C833

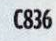


C834



C835





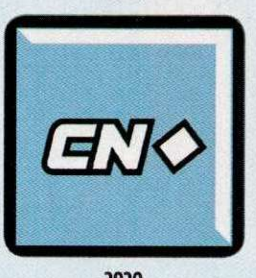
C836



C837



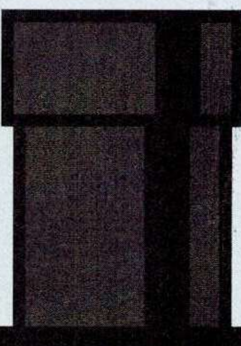
C838

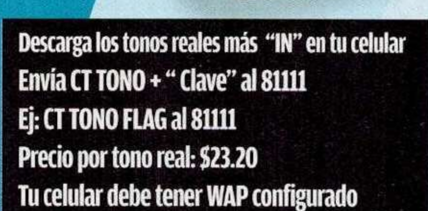


3930



C840





Descarga los tonos reales más "IN" en tu celular

Envía CT TONO + " Clave" al 81111

Ej: CT TONO FLAG al 81111

Precio por tono real: $23.20

Tu celular debe tener WAP configurado

TONO	CLAVE
Single Ladies/Beyonce	SINGLE
Tu Boca/Chayanne	TUBOCA
Un millon de cicatrices/ Canto del Loco	CICATRICES
Humanoid/Tokio Hotel	HUMANOID
Don't Stop Believin' / (Glee Cast Version)	BELIEVIN
Tiempo para enamorarnos/Iskander	ENAMORARNOS
Your love is my drug/ Ke$ha	MYDRUG
Waka Waka (Esto es Africa) (Cancion Oficial de Sudafrica 2010)	WAKA
Great DJ/The Ting Tings	GREATDJ
Si estuvieras aquí/ Varana	ESTUVIERAS
Girls Just Want To Have Fun (Album Version)	HAVEFUN
Grito Mundial/Daddy Yankee	MUNDIAL

"SERVICIOS SÓLO PARA MÉXICO"



EMERGENCIA MAYHEM — clave: EMERGENCIA

Únete al cuerpo de rescate de este juego y forma parte de una divertida experiencia como bombero o policía, en el tráfico o en medio del fuego. Este juego te brinda diversión.



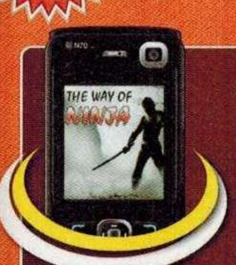


JEWEL SPIN — clave: JEWEL

Jewel Spin es un juego completamente nuevo, basado en los rompecabezas clásicos, que cuenta con más de cien niveles.





KAMIKAZE 2 THE WAY OF NINJA — clave: NINJA

El llamado a cumplir el deber puede vencer la fe en la fraternidad. La existencia de Japón e incluso del mundo entero está en duda. Es tiempo de utilizar esas habilidades mortales para hacer el bien.





KGB S.W.A.T. — clave: KGB

El coronel Sazonov dirige un escuadrón para el que no hay misión imposible. ¿Tienes las armas necesarias para unirte a los soldados de la patrulla Alfa?





¡El juego de acción más solicitado!





MINOTAURO — clave: MINOTAURO

Siendo el príncipe Teseo tendrás que sobrevivir a 30 desafiantes laberintos para salvar a la Hermosa Ariadna de la bestia, "el salvaje Minotauro".





ROBOBOMBO — clave: ROBOBOMBO

Despega en tu poderosa nave y salva la raza humana del malvado Rey Robot. Basado en el exitoso juego Robobombo.








SCOOBY DOO — clave: SCOOBY

Shaggy está atrapado y sólo su fiel amigo Scooby Doo puede rescatarlo. Libera a Shaggy de los calabozos donde lo tienen las momias y en el proceso come unos cuantos bocadillos.



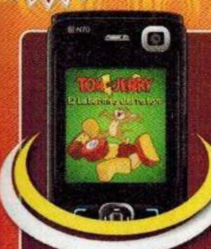


SPACEPORT — clave: SPACE

Un juego de lógica fresco y original, en el que te encargas de la gestión de una base espacial y de la seguridad de toda una armada de naves.





TOM Y JERRY — clave: TOM

Ayuda a Jerry a burlarse una vez más de Tom y resuelve los diferentes laberintos, evitando las trampas y gatos que lo persiguen.





VIKINGOS — clave: VIKINGOS

Un sorprendente juego de lucha, muy vicioso e ideal para descargar adrenalina, ambientado en la oscura y violenta era de los Vikingos.
















Pokémon Black / White

Nintendo / Nintendo DS

Podrán pasar los años, pero la fiebre por **Pokémon** se mantiene intacta, justo como hace más de una década que comenzara su andar en la industria, tiempo en el cual hemos visto a los personajes más emblemáticos en diferentes géneros, pero queda claro que el favorito de todos es el tradicional, el RPG, que ha llevado la franquicia a un lugar de privilegio. Lo anterior Nintendo lo sabe muy bien, por lo que ya se encuentran trabajando en la siguiente generación de **Pokémon**, las versiones **Black** y **White** que verán la luz en Nintendo DS.

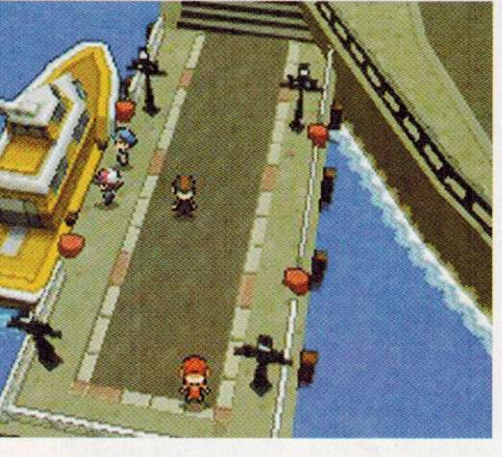
Un nuevo reto para todos los entrenadores

La esencia de este nuevo juego no va a cambiar, deberás atrapar y entrenar a todas las criaturas que conozcas si es que deseas tener oportunidad de ganar todas las medallas de los poblados cercanos. La diferencia está en los **Pokémon** que tendrás, ya que a pesar de que como marca la lógica, se mantendrán varios de las versiones anteriores, habrá muchos nuevos que darán variedad a los combates.

Al comenzar tendrás que elegir nuevamente entre tres tipos: fuego, planta o agua; sus nombres aún no están confirmados, pero al parecer, al menos en Japón, se conocerán como **Pokabu**, **Tsutaaja** y **Mijumaru** respectivamente. Cada uno resulta más efectivo contra un tipo en especial de **Pokémon**, así que piensa bien cual vas a elegir, se puede decir que tu decisión dará a tu equipo un líder.

Los **Pokémon** Legendarios no podían quedarse fuera de ninguna manera, la versión **White** contendrá a **Reshiram**, mientras que la **Black** nos permitirá entrenar a **Zekrom**. De momento no se sabe mucho de sus habilidades o si serán los únicos Legendarios que encontraremos en la aventura, pero como su aparición en Japón será en la siguientes semanas, pronto podremos despejar todas las dudas respecto a su poder.

Las batallas seguirán siendo por turnos, eso no va a cambiar, sin embargo, un nuevo elemento estratégico será incluido; ahora podrán participar tres de tus monstruos al mismo tiempo, pero al parecer no podrán atacar a todos los enemigos, esto dependerá de la ubicación que tengan en el campo, la cual se puede modificar con la consecuente pérdida de un turno, pero valdrá la pena para garantizar daño al contrario. Su salida está programada para este año en Japón ,mientras que en América se espera que lo disfrutemos a partir de la primavera de 2011.



En cada nueva versión nos encontramos con secretos y sorpresas que nos dejan con la boca abierta; ahora, con la evolución del sistema de juego en esta entrega, no dudamos que evolucionará en el mejor de los sentidos esta popular franquicia de Nintendo que por ya más de una década se mantiene en el gusto de todos.









The Last Story

Mistwalker / Wii

Hace algunos años, cuando Hironobu Sakaguchi dejaba Square Enix, muchos pensaron que era el final tanto para él como para una de las sagas más exitosas de todos los tiempos, **Final Fantasy**; sin embargo no fue así, al contrario, la separación les vino de maravilla, al grado de que Sakaguchi fundara su propio estudio, Mistwalker, del cual en poco tiempo hemos visto grandes obras como **Blue Dragon**, a la que ahora debemos sumar **The Last Story**, un RPG para Wii que se perfila como una gran revelación.

Lucha por que tu historia sea memorable

El argumento no se ha revelado de manera completa, tan sólo ciertos detalles que nos permiten apreciar la magnitud de este título. Al parecer todo tomará lugar en una zona de islas, en la inmensidad del mar, donde nacerá un guerrero que luchará no tanto por la liberación de su pueblo, sino más bien lo hará por sus ideales, por descubrir su destino, si has jugado alguno de los primeros capítulos de **Final Fantasy**, sabrás bien que a Sakaguchi le gusta implementar este tipo de detalles.

Visualmente es uno de los mejores trabajos para la consola de Nintendo, no sólo en cuestión de texturas, sino también en manejo de fuentes de luz y ambientación, te cautiva desde el primer segundo que lo ves en movimiento; el equipo de desarrollo ha creado un mundo virtual de proporciones inmensas que te sorprenderá a cada paso que des en él.

En cuanto al *gameplay*, será libre, es decir, podrás atacar a tus oponentes sin necesidad de entrar a un modo de batalla, lo que permite mejores movimientos y otorga frescura a cada uno de tus planes. Aún no se sabe si hará uso del Wiimote, pero por el tipo de armas que utilizarás, como ballestas y espadas no sería nada raro que implementarán algún tipo de mecánica de ataque parecida a **Zelda**.

Se dijo que este juego sería la última obra de Sakaguchi, justo como hace más de dos décadas pasara con **Final Fantasy**; ¿coincidencia? No lo sabemos, pero de lo que sí estamos convencidos es de que **The Last Story** tiene todos los elementos necesarios para ser uno de los RPG no sólo de la generación, sino incluso de la historia. Te mantendremos informado.

Todos sabemos que al genio Hironobu Sakaguchi le gusta ofrecer algo más que una historia con princesas y gladiadores, busca tocar las fibras más sensible de los jugadores por medio de un argumento inteligente, de diálogos que nos dejen pensando no sólo en lo que ocurre dentro del juego, sino también de nuestras propias vidas.











Ghost Trick Phantom Detective

Capcome / Nintendo DS

Los sistemas de Nintendo siempre tienen el mismo efecto, potencian la creatividad de los licenciatarios; un buen ejemplo lo tenemos con Capcom y su título **Ghost Trick Phantom Detective**, que pretende ser una bocanada de aire puro en el mundo de los juegos de aventura, lo cual, considerando que está siendo desarrollado por Shu Takumi, creador de la serie **Ace Attorney**, tiene muy buenas posibilidades de ocurrir.

Continúa con la diversión en un mundo distinto

La historia es bastante interesante, tomas el papel de un fantasma de nombre **Sissel**... sí, leíste bien, de un fantasma. La razón por la que aún se encuentra en el mundo de los vivos es porque tiene una misión muy peculiar que cumplir: esclarecer el misterio de su muerte, ya que se dio bajo circunstancias bastante sospechosas.

La acción no será constante como pudieras pensar, ya que no se trata de un juego de plataformas, la premisa principal será la de resolver varios acertijos para poder avanzar, locual conseguirás tomando control de los objetos que encuentres en el escenario con tus nuevos poderes espectrales y claro está, del *Stylus*, que con el que vas a interactuar en la pantalla táctil.

Las animaciones son sumamente coloridas, nos recuerdan al gran clásico de Super Nintendo, **Earth Worm Jim**. Los diálogos entre personajes serán constantes, no siempre te darán pistas importantes, pero es necesario que los leas para que comprendas a la perfección el argumento, además de que suelen ser muy divertidos, justo como ocurría en **Ace Attorney** para Nintendo DS.

Ghost Trick Phantom Detective tiene como fecha de lanzamiento diciembre de este año; nos mantendremos muy pendientes de lo que ocurra con este título, ya que puede ser una de las sorpresas de la temporada debido a su historia y *gameplay* fuera de lo común.

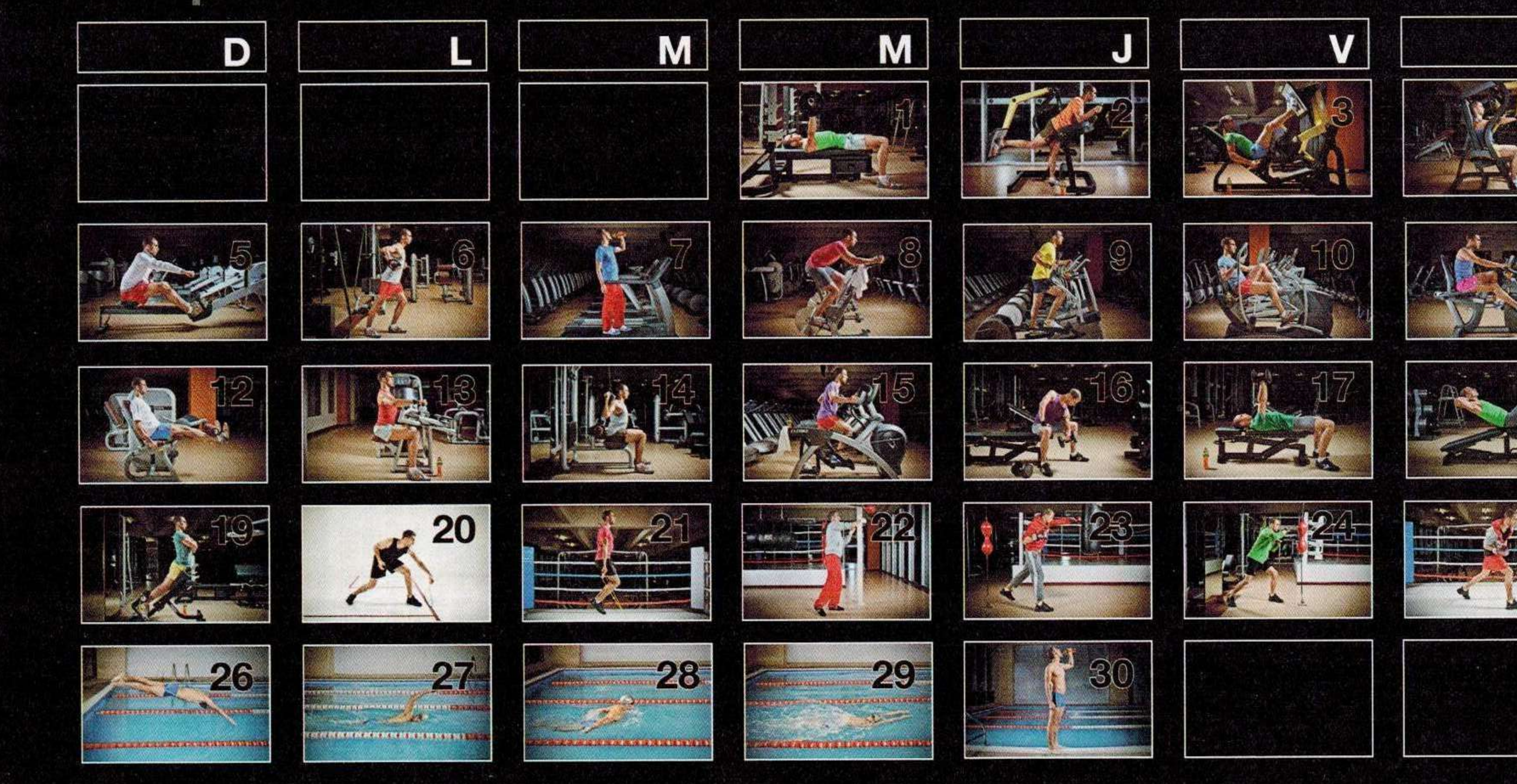




Es muy importante que no dejes ningún rincón sin revisar, nunca sabes en qué parte puede estar un elemento que te sea indispensable para continuar tu camino; además, recuerda que la experimentación será clave para lograr tus objetivos.



Septiembre



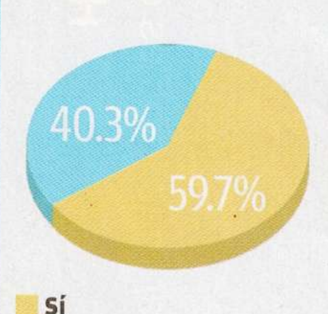
D L M M J V S
1 2 3 4
5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25
26 27 28 29 30

Siempre es bueno mirar hacia atrás, recordar el pasado, de esta forma disfrutamos más los juegos que tenemos actualmente, y qué mejor forma de hacerlo que por medio de la Consola Virtual de nuestro Wii, que, como siempre, nos trae grandes sorpresas, en esta ocasión con tres verdaderos clásicos que no pueden faltarte en tu colección; ahora bien, que si prefieres algo un poco más actual a un precio increíble, WiiWare es lo que estabas buscando, grandes obras que tienes al alcance de tu Wimote.

Canal opinión

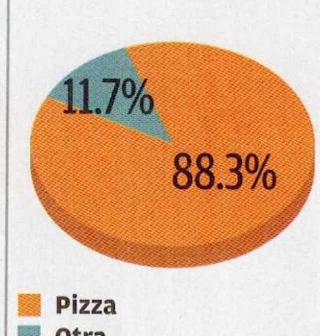
Estas encuestas que se publican cada semana en el canal de opinión, nos permiten conocer de forma más exacta los gustos de todos los jugadores del mundo, algunas veces la respuesta ganadora parece bastante obvia pero en ocasiones nos llevamos algunas sorpresas, dependiendo la región donde se haya votado.

Si pudieras adelantar el tiempo; lo harías? ¿sì o no?



Sí
No

¿Qué tipo de comida de entrega ordenas más?



Pizza
Otra

¿Cuántas veces al día te cepillas los dientes?



Dos o más
Una o menos

¿Sientes que estás al tanto de los eventos actuales del mundo?



Sí, algo
Para nada

Consola Virtual

Aero The Acrobat



Consola: **Super Nintendo /**
Sunsoft **800** Puntos

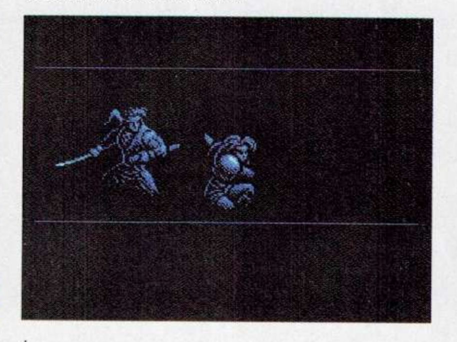
Uno de los mejores juegos de plataformas que recordemos para el Super Nintendo, a pesar de tener la competencia de juegos como **Super Mario World**, logró imponer su estilo, ganándose el respeto de todos los jugadores que le dieron una oportunidad. En este título controlamos a un simpático murciélago que se convierte en la última esperanza de un circo para poder liberarse de la opresión de **Edgar Ektor**, quien como todo villano loco, desea apoderarse del mundo entero. Los retos y movimientos que te encontrarás dan gran variedad a la aventura, puedes jugarlo con control clásico o de GameCube, así que no esperes más y descarga **Aero The Acrobat**.



Shadow of the Ninja

Consola: **NES /**
Natsume Inc. **500** Puntos

El emperador **Garuda** ha secuestrado una de las ciudades más importantes del mundo, todo parece perdido, pero de la nada aparecen dos guerreros ninjas que se revelan ante tal tiranía, desean regresar todo a la normalidad, pero no será tarea sencilla. El juego es de acción en dos dimensiones, debes recorrer escenarios llenos de peligros, enemigos con todo tipo de armas que te intentarán derrotar a toda costa, por lo que debes poner a prueba tus habilidades con el control para superar cada uno de los niveles. Si se te hace parecido a **Ninja Gaiden**, es porque de este titulo se originó el sistema de juego de la famosa serie de Tecmo.





Mario Tennis



Consola: **Nintendo 64 /**
Nintendo **1000** Puntos

Todo un clásico, no podemos definir este juego con otra palabra, simplemente una de las mejores opciones deportivas que nos brindaba el Nintendo 64 hace ya una década. Como es costumbre en Nintendo, el sistema de control es perfecto, lo que permite que disfrutes los partidos sin quejarte una sola vez porque tu personaje no reaccionó a tiempo; al contrario, cuentas con una gran variedad de jugadas para celebrar partidos como todo un profesional. Lo mejor de todo es que permite encuentros entre cuatro jugadores de manera simultánea, situación por la que debes conocerlo; créenos, quedarás fascinado.

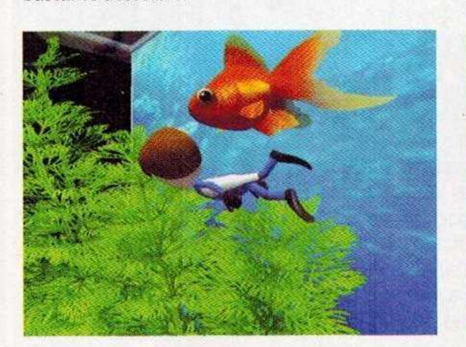


NintendoWare

AquaSpace

Nintendo / **600** Puntos / WiiWare

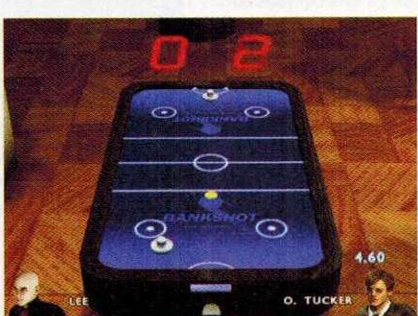
En **AquaSpace** encontramos un título de simulación diferente a todo lo que habíamos visto, ya que no tienes una interacción tan directa con el entorno, que en este caso se trata de una pecera enorme en la que encuentras una gran variedad tanto de peces como de plantas marinas. Puedes pasar el tiempo relajándote mientras observas el comportamiento de tus mascotas virtuales o bien revisando detalles científicos de cada especie. En caso de que desees convivir un poco más con los peces, puedes mandar a tu Mii para que nade junto a ellos; es una gran experiencia que a pesar de no ofrecer algún reto nos permite pasar un momento diferente, además, el precio es bastante accesible.



Arcade Sports

Icon Games Ent / **800** Puntos / WiiWare

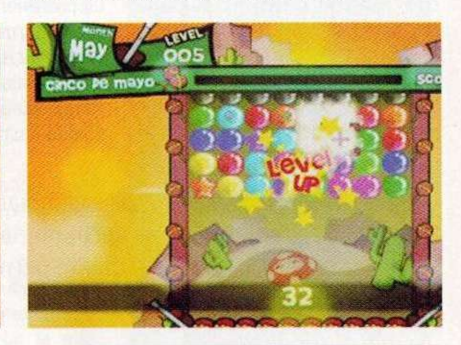
Si estabas buscando una buena oferta en WiiWare, no puedes perderte **Arcade Sports**, ya que encontrarás cuatro diferentes actividades para disfrutar con un amigo, las cuales son air *hockey*, boliche, billar y *snoooker* (variante del billar); todas con diferentes opciones y retos para que te quedes jugando por horas. Puedes participar en diez diferentes torneos, pero te recomendamos que antes de participar, pases por la opción de práctica; es ahí donde conocerás todos los secretos que necesitas para competir sin problemas. El único pero que le encontramos está en que sólo soporta dos personas, pero aun así es muy divertido, cada una de las partidas que vas a disputar tiene elementos extra que pueden cambiar todo en un segundo.



Balloon Pop Festival

UFO Entertainment / **800** Puntos / WiiWare

Después de no ver mucho en cuanto a juegos de *puzzle*, llega esta divertida opción de la mano de UFO Entertainment, que nos recuerda mucho al gran **Tetris Attack** de Super Nintendo. La mecánica es muy sencilla; en pantalla aparecerán varios globos de colores, tu labor será acomodarlos de manera que al menos tres del mismo color estén juntos, de este modo explotarán dándote valiosos puntos. Como debes imaginar, no bastará con hacer grupos de tres, para conseguir buenas marcas tienes que dominar las cadenas; de esta manera un solo movimiento puede acabar con varias decenas de globos. **Balloon Pop Festival** es una gran alternativa que te mantendrá ocupado un buen rato rompiendo tus propios récords.



Blood Beach

Coresoft Inc. / **1000** Puntos / WiiWare

Para los que buscan adrenalina nada como **Blood Beach**, que nos coloca en el papel de un piloto militar que debe poner fin a toda la fuerza aérea japonesa... suena complicado pero sólo tú puedes evitar que el conflicto bélico aumente. Este es uno de esos títulos que aparecen sin mucho cartel pero que luego de unos cuantos minutos tras el control, no te puedes separar de él por su gran *gameplay*. El nivel de dificultad es elevado, por lo que han incluido la modalidad "Easy" para que te familiarices con tu nave antes de comenzar el verdadero desafío. Es un título muy completo que te recomendamos bastante, no se trata de un proyecto hecho al vapor, realmente cuenta con excelentes detalles.



Cruise Party

Enjoy Gaming / **800** Puntos / WiiWare

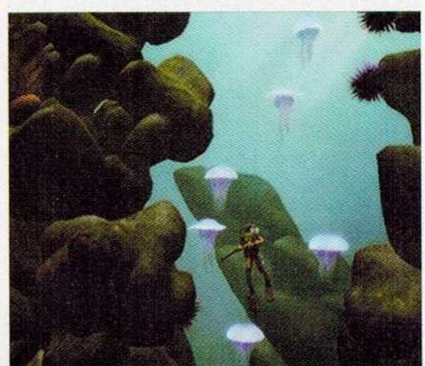
Si sientes que la suerte está de tu lado, debes conocer **Cruise Party**, un juego bastante entretenido en el que nos encontramos a bordo de un barco con casino integrado; ¿qué más necesitas para pasar un buen rato? Encontrarás actividades como ruleta, cartas, máquinas tragamonedas, en fin, lo único que necesitas es práctica y mucha paciencia para conocer y dominar todos los secretos de esta clase de juegos de azar. Para que nadie se quede fuera de la jugada, pueden participar hasta cuatro personas, lo que hace que cada partida tenga esa dosis de emoción extra que lo hace irresistible. Si jamás has disfrutado un título de este estilo, es momento que los conozcas.



Dive: The Medes Islands Secret

Cosmonaut Games / **1000** Puntos / WiiWare

Este título nos pareció muy original, ya que en él eres un buzo que se gana la vida no precisamente con visitas guiadas a "mundo marino", sino buscando tesoros perdidos de embarcaciones que han naufragado en el océano a lo largo de la historia. Todos los ambientes están en 2D, pero no por esto carecen de elementos que te permitan explorar de manera adecuada el fondo del mar. No duden en descargarlo, es una buena opción si deseas salir de lo cotidiano y explorar nuevos ambientes, además de que resulta ideal para las personas sin experiencia.



Dirige a tu equipo hacia la victoria

Madden NFL 11

EA Sports / Wii

La serie de **Madden** es una de las más longevas en el mundo de los videojuegos, pues tiene más de 20 años en el mercado, por lo que ha aparecido en varias consolas, siempre buscando ofrecer experiencias más realistas a los aficionados a este deporte; sin embargo, debido al potencial técnico de las consolas, en ocasiones el resultado no siempre era el esperado, situación que con el Wii ha quedado atrás para siempre.

Está muy claro que los controles de la consola permiten realizar movimientos más precisos y sobre todo emocionantes a la hora de los partidos, lo cual es vital cuando te encuentras contrarreloj y necesitas conseguir una anotación, ya que en ocasiones entre tantos botones terminas realizando algo que no estaba en tu mente.

Aunque es sencillo de comprender, la profundidad de las partidas te permite hacer jugadas como todo un profesional, ya que cuentas con varios libros de estrategias dependiendo la situación en la que te encuentres, ya sea si buscas la zona de anotación o si estás defendiendo hasta con el camión.

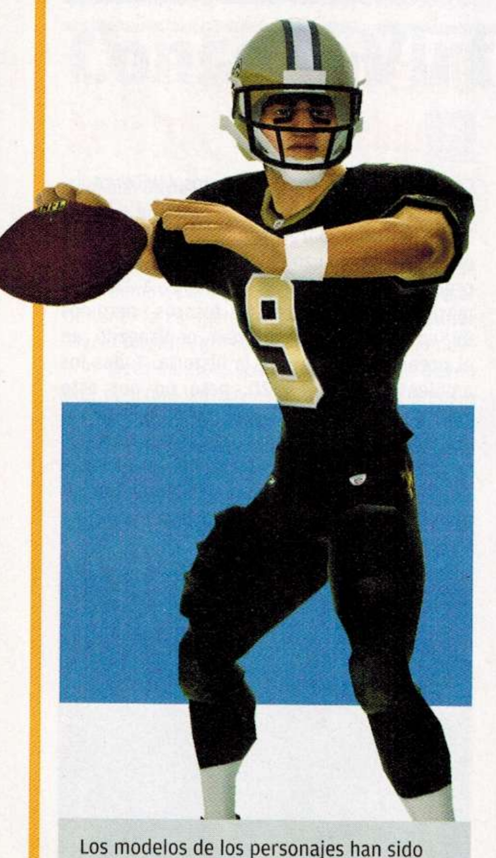
Lo mejor de todo es que puedes cambiar tus planes mientras el encuentro avanza, es decir, no tienes porque jugar siempre del mismo modo, lo que te permite enfrentar cualquier imprevisto sobre la marcha.

Si quieres entrar más preparado al emparrillado, puedes pasar antes al modo de práctica, donde te acostumbrarás al control y a la dinámica de tus jugadores, te recomendamos que te des una vuelta en esta modalidad si estás comenzando en este deporte. Ahora bien, si lo que te gusta son las emociones fuertes, nada como la NFL Party, donde los partidos serán de cinco contra cinco, lo que representa más diversión y un desafío más interesante.

Se nota un claro avance en esta versión en relación con sus antecesores, no sólo en cuanto a *gameplay* y opciones de juego, sino también en el aspecto visual, ya que ahora han utilizado la ya popular técnica de *Cell Shaded*, que a decir verdad, le va muy bien, permite crear personajes definidos



que realmente verdad reflejan el esfuerzo que se vive dentro del campo. **Madden NFL 11** es una gran opción para divertirte con tus amigos, sabemos bien que no es un deporte muy popular fuera de Estados Unidos, pero con la gran cantidad de opciones que ofrece lo comprenderás a la perfección y en poco tiempo disfrutrás todos los encuentros en los que participes.

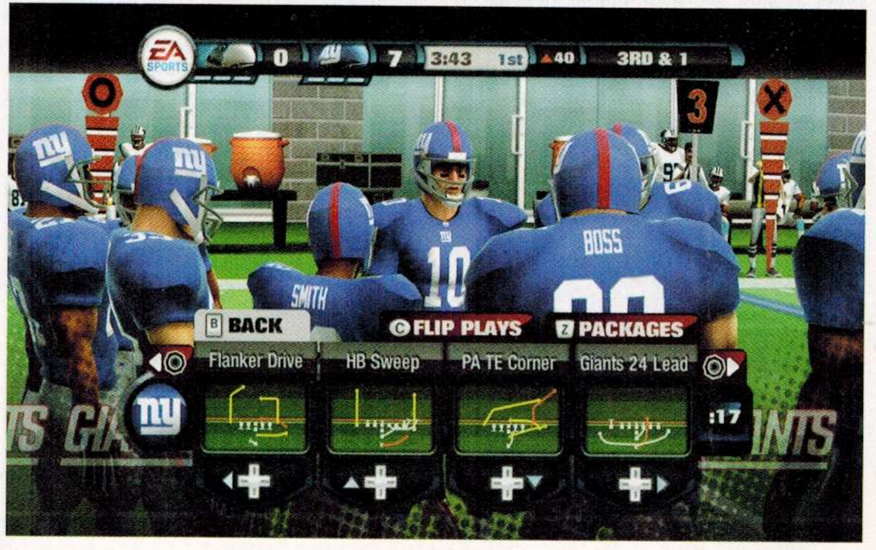


Los modelos de los personajes han sido cuidados al máximo para complacer a los fans más exigentes.





El estilo *Cell Shading* se ha vuelto común para los juegos deportivos de Electronic Arts y las críticas son encontradas, hay a quien le gusta y a quienes no... ¿tú qué opinas?



Toma las riendas de tu propia vida

Harvest Moon: Grand Bazaar

Natsume / Nintendo DS

No sería raro que en este momento estén pensando "no puede ser otro **Harvest Moon** más", pero lo cierto es que Natsume, consciente de todas las quejas y sugerencias que han pronunciado millones de seguidores de esta serie en todo el mundo, ha decidido realizar varios cambios significativos en esta nueva entrega titulada **Grand Bazaar** que de momento llega de forma exclusiva para el Nintendo DS y su pantalla táctil.

Lógicamente te harás cargo de una granja, esta vez en el pueblo de Zephyr. Los cuidados serán los mismos que hemos visto a lo largo de la serie, desde preparar la tierra para poder sembrar diferentes tipos de semillas hasta procurar que los animales que tengas en los corrales lleven una buena alimentación y claro está, se mantengan limpios y sanos.



No puedes dejar de platicar con todas las personas que veas en el pueblo, todas tienen algo interesante que contar, desde un consejo para tu granja hasta información vital para avanzar.

Una de las primeras innovaciones en este juego, es que puedes poner tu propio negocio, así es, puedes asistir al bazar del pueblo donde asisten y venden todo lo que tu granja produzca, por lo que debes tener especial atención en la calidad de tus productos, ya que no se trata solamente de aumentar tu riqueza, sino que también al mismo tiempo debes considerar la prosperidad del pueblo; si a todos les va bien, la gente comenzará a llegar y entre otras cosas, podrás ampliar tu granja.

Siempre hemos afirmado que mientras más personas participen en un juego más divertido será éste, pues bien, esto lo confirmarás nuevamente en **Grand Bazaar**, ya que incluye una modalidad de juego *multiplayer* con la que puedes invitar a tus amigos de otras granjas a que visiten tu pueblo, justo como pasa en **Animal Crossing Wild World**, de modo que podrás convivir y jugar con tus amigos en diferentes locaciones, compartiendo ideas y juegos.

Harvest Moon: Grand Bazaar es un título muy completo, que acierta donde sus antecesores habían fallado, en la interacción con el jugador, consigue atraparte de una manera impresionante gracias a las múltiples actividades que debes realizar; es en pocas palabras la evolución que se esperaba desde hace años en esta franquicia.







En la pantalla inferior podrás revisar infinidad de detalles para siempre tener todos tus implementos en perfecto estado, de modo que los puedas emplear en el momento en que decidas, sin necesidad de buscar en menús.



Los deseos se pueden hacer realidad

Legend of the Guardians: The Owls of Ga'Hoole

Warner Bros. / Nintendo DS

Esta es una de las mejores cintas que se hayan estrenado en los últimos meses en la pantalla grande, por lo que su adaptación a videojuego no podía faltar, en este caso al Nintendo DS, donde viviremos de nueva cuenta la emocionante aventura de **Soren**, pero esta vez participando de manera directa con los personajes que nos darán una perspectiva diferente de los hechos que ocurren en esta interesante historia.

Todo comienza cuando **Soren**, un pequeño búho escucha historias acerca de un grupo de guerreros especiales que siempre aparecen cuando hay problemas en el mundo; se les conoce como los guardianes. Al igual que todo niño, se queda maravillado con los relatos, al grado que de inmediato se vuelve su sueño poder conocer a esta misteriosa agrupación e incluso poder formar parte de ella en alguna misión.

Lógicamente no todos sus amigos le creen, piensan que son historias ficticias, pero la realidad es que cuando su pueblo afronta la amenaza de los **Pures Ones**, decide partir en búsqueda de los guardianes, teniendo éxito y demostrando que siempre, ante la adversidad, se debe tener paciencia y esperanza para lograr los objetivos.

La acción de este título la podrás disfrutar en la pantalla táctil del sistema, ahí controlarás todos los movimientos de tu personaje, el cual obviamente librará la mayoría de sus batallas por aire. Para que siempre sepas en qué parte del escenario te encuentras, puedes revisar la pantalla superior, donde se desplegará un mapa que te indicará no sólo tu ubicación, sino también la de tus enemigos, haciendo más sencillo esquivarlos o tomarlos por sorpresa.

No se trata de un título fuerte como pudiera serlo un **Final Fantasy** o un **Star Fox**, pero se disfruta bastante de principio a fin gracias a que en cada una de las misiones tienes que cumplir objetivos diferentes y el nivel de reto es bastante aceptable. A pesar de que no hayas visto la película o no seas seguidor de los libros en los que se basa esta historia, quedarás encantado con la trama y el concepto tan original que nos ofrecen en todo momento.





Las ilustraciones que han realizado para esta obra son simplemente espectaculares, transmiten toda la esencia de la película.

Técnicamente es un juego en 3D con excelentes animaciones, además los escenarios están perfectamente detallados, con elementos que van a influir en tu vuelo, por lo que debes estar muy atento a todo lo que ocurra en pantalla, en la cual se te indicará donde puedes volar sin problemas, o los sitios de máximo riesgo para tu misión.





Si buscas una opción diferente para tu Nintendo DS, encontrarás lo que necesitas en este juego: acción y diversión por igual.

Regresa a tu infancia

Toy Story 3

Disney Interactive Studios / Nintendo DS

Pasaron once largos años para el estreno de **Toy Story 3**, pero Pixar sabía muy bien lo que hacía, el tiempo de espera fue predeterminado, era un plan para causar un efecto de nostalgia e ilusión en todas las personas que crecieron al lado de **Andy**, **Buzz** y **Woody**. No exageramos al decir que es una de las mejores películas del estudio, lo cual no es algo sencillo, teniendo como rivales extraordinarias obras como **Up!** o **Wall-E**.

Está muy claro que tal evento no podía quedarse sólo en la pantalla grande, debía tener su propio videojuego, en su momento te hablamos de la versión para Wii, pero ahora es el turno de comentarte los detalles que se incluyen en el juego para Nintendo DS.

Para dar variedad a los hechos, no se basa totalmente en la película, sino que se han realizado varios minijuegos con los que podrás entretenerte bastante, como por ejemplo un recorrido con **Woody** sobre un carrito de mina a toda velocidad donde debes esquivar varios obstáculos, la verdad es muy emocionante y representa un buen reto. Por otro lado, la pantalla táctil como siempre será fundamental en el desarrollo, no sólo para interactuar, sino también para observar varios detalles del escenario que nos pueden ayudar a tener un mejor desempeño.

Lo interesante de esta versión es que no fue buscando adaptar lo que se hizo en ediciones pasadas, sino que realmente sacan provecho de las características del sistema, lo cual se agradece bastante, sobre todo al considerar que las adaptaciones a película de la pantalla grande tienen mala fama al ser en muchos casos un objeto más de mercadotecnia, pero por fortuna se ha hecho un gran trabajo en todo sentido.





Se ha realizado un gran trabajo con esta adaptación, no dudamos que pasarás grandes momentos con él, intentando completar todos los retos que incluye, así que no lo pienses mucho y dale una oportunidad; regresa a ese mundo de juguete que seguramente añoras.



Todos los personajes tienen una historia que contar, algunas son cómicas, pero otras bastante tristes.



TOP 10

Metroid Other M
Nintendo / Wii



Luego de que el año pasado se mostraran las primeras imágenes de **Metroid Other M**, los reflectores se pusieron de inmediato en la compañía Team Ninja, quienes en esta ocasión fueron los encargados de realizar la nueva misión de **Samus Aran** en el Wii. Realmente no hay queja del juego, tanto en calidad gráfica como en *gameplay* denota un gran trabajo de desarrollo que nos hará conocer los inicios de esta chica.



Super Mario Galaxy 2
Nintendo / Wii

Los juegos de **Mario** siempre son sinónimo de entretenimiento y lo corroboramos con la secuela de sus aventuras galácticas, donde ya veremos elementos nuevos que le pondrán más sazón a las hazañas del plomero bigotón. En primer lugar, **Yoshi** se une a **Mario** para ayudarle en las escenas complejas, así como también habrá nuevos villanos para retar tus habilidades y tratar de detener tu heroica misión.



Monster Hunter Tri
Capcom / Wii

La cacería cada vez se vuelve más intensa sin importar el paso de los meses. **Monster Hunter Tri** es un juego que llegó para quedarse como uno de los mejores títulos de acción, con el cual puedes interactuar con tus amigos a través de Internet para ir en busca de las mejores presas que haya en las maravillosas planicies de fantasía. Por supuesto, es altamente recomendable su uso junto con el Wii Speak.



Sin and Punishment 2: Star Successor
Treasure / Wii



Sin duda, una de las secuelas más esperadas por los fans de los *rail shooters*. Aquí la historia se lleva a cabo en un universo con dos dimensiones, el espacio interior y el espacio exterior. Aquí controlarás a dos personajes, **Isa** y **Kachi**, quienes deberán enfrentar a una serie de enemigos para tratar de salvar a la humanidad, todo en un estilo de juego tipo Arcadia para dar más énfasis a la acción.



Arc Rise Fantasia
Ignition Entertainment / Wii

Este interesante juego combina el arte clásico japonés con una intensa aventura RPG. Al iniciar el juego, tomarás el control de **L'Arc**, un mercenario que fue envíado a proteger el imperio Meridian, pues ha sido invadido por una oleada de extrañas criaturas. Tú deberás juntar a un equipo para explorar el terreno y defender a los aldeanos.

Batman: The Brave and the Bold The Videogame
Warner Bros. Interactive Studios / Wii

Luego de una gran ausencia en los videojuegos para Nintendo, **Batman** está de vuelta para enfrentar a múltiples villanos que aterran a la sombría Ciudad Gótica. Esta nueva entrega se basa en la nueva serie animada en donde veremos al héroe enmascarado utilizando sus clásicos accesorios y técnicas para mandar a los maleantes directo al asilo Arkham. Además, se trata de una exclusiva para Wii y NDS, así que no te la pierdas.



LEGO Harry Potter: Years 1-4
Warner Bros. Interactive Studios / Wii

Harry, **Ron** y **Hermione** están más que listos para cursar sus primeros cuatro años en el instituto de magia Hogwarts, lugar en donde no sólo practicarán sus hechizos o conocerán a nuevos amigos o enemigos, sino que incluso se enfrentarán a una serie de retos que llenarán de emoción sus vidas. Por supuesto, esta edición es mucho más humorística que las tradicionales, así que puedes esperar bastantes bromas y comentarios que te divertirán mientras exploras el castillo.



Dragon Ball origins 2
Namco-Bandai / Nintendo DS

La franquicia creada por Akira Toriyama nos trae de regreso a las primeras aventuras de **Goku**, quien ahora se enfrentará a la **Patrulla Roja**, al mismo tiempo que te adentras en una sensacional búsqueda por las siete esferas del dragón. Por supuesto, el juego está plagado de humor tal cual lo pudiste apreciar en la televisión, así como de acertijos que retarán tu imaginación.



Samurai Warriors 3
Tecmo / Wii

Si lo que estás buscando es un juego que tenga mucha, pero mucha acción, **Samurai Warriors 3** es tu opción; además de tratarse de una exclusiva para Wii, aquí encontrarás un tipo de combate estilo *Beat'em Up*, donde tus habilidades con el control seránnecesarias para aniquilar a cuanto enemigo se interponga en tu camino. Lo recomendamos altamente para todos los fans de la acción.



Monster Rancher DS
Tecmo / Nintendo DS



Monster Rancher es una franquicia que, al igual que **Pokémon**, ya se ha forjado un renombre y una amplia cantidad de fans que le siguen la pista, pero la similitud no para allí, pues aquí no capturas, sino creas a tus monstruos para luego entrenarlos y llevarlos a competir a otros territorios. El estilo de juego se clasifica como RPG con estrategia, por lo que notarás un *gameplay* dinámico, variante y con una historia atractiva.

La nueva cara de Ciudad Gótica

Luego de que en el 2008 se estrenara la nueva serie del **Hombre Murciélago** a través de la cadena de televisión, Cartoon Network, se logró una gran aceptación por parte de los fans, tanto es así que ya va en su tercera temporada y contando. Aquí podemos ver un estilo de diseño diferente a lo convencional para **Batman**, sus enemigos y el resto de los elementos de Ciudad Gótica, es decir, deja el estilo sombrío que vimos en **Batman The Animated Series** (producida por Tom Ruegger) en 1992, pues en esta ocasión se regresa a la época clásica del héroe encapuchado, con su traje gris con elementos en azul, así como también los diálogos son más "chistosos" y las historias más relajadas. Pero, ¿quieres saber qué ocurrió en la adaptación a videojuego? ¡Checa lo siguiente!



Enfréntate a villanos de la serie animada y demuestra quién manda.



BATMAN
THE BRAVE AND THE BOLD
THE VIDEOGAME
TEEN T ESRB
Violencia animada, acciones cómicas
© 2010 Warner Bros. Interactive

BATMAN
THE BRAVE AND THE BOLD





Compañía: **Warner Bros. Interactive** / Desarrollador: **Warner Bros. Interactive** / Categoría: **Acción**

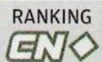


GAMEPLAY


GRÁFICOS


SONIDO

DIFICULTAD


HISTORIA


RANKING EN 7.5

Una exclusiva para Nintendo

Batman the Brave and the Bold es uno de los títulos más recientes de la compañía desarrolladora Warner Bros. Interactive, que toma como referencia no sólo la serie animada, sino que también hace uso de los cómics que dieron origen a la misma. Aquí podremos ver a múltiples íconos de Ciudad Gótica, pero también a otros héroes y villanos del universo de DC Comics. Por ejemplo, algunos de los clásicos en aparecer serán **Two-Face**, **Catman**, **Gorilla Grodd** y **Catwoman**. El estilo de juego será completamente *sidescroll*, así como los juegos clásicos de los 90, apegándose así al concepto tradicional que se muestra en la serie.

Batman tendrá en su poder un sinfín de herramientas que lo ayudarán a cumplir cada una de las misiones y, por supuesto, sus puños también serán armas infalibles para derrotar a quien se le ponga enfrente. Tus esfuerzos por mantener la paz en Ciudad Gótica te llevarán por emocionantes aventuras en escenarios interactivos en Wii, destacando las acciones que se complementan a través de los funcionales movimientos del Wiimote y Nunchuk. **The Brave and the Bold** es una historia que se define como cooperativa desde su inicio, pues aunque **Batman** es el protagonista indisputable de la serie, siempre estará acompañado por otro héroe, concibiendo un nuevo dúo dinámico que nos dará la libertad de llamar a uno de nuestros amigos como **Green Lantern**, **Robin**, **Hawkman** y **Blue Beetle**, y así juntos luchar en contra del crimen de Ciudad Gótica. Pero claro, también podrás pedir auxilio a otros guerreros como **Flash** y **Aquaman** para apalear a los enemigos.

Llegó el momento de hacer justicia

Durante tus misiones, te enfrentarás a tus rivales en una amplia variedad de escenarios como callejones oscuros, extraños planetas alienígenas, laboratorios misteriosos y mucho más. Allí debes combatir el crimen, resolver acertijos y experimentar viajes interplanetarios, entre otras maravillas que conocerás al apoyar al encapotado, descubriendo qué se siente ser un superhéroe en el videojuego **Batman: The Brave and the Bold**.





¿Sabías que?

CURIOSIDADES SOBRE EL CABALLERO DE LA NOCHE

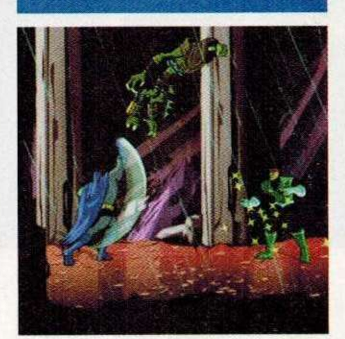
1.- La experiencia del juego será total al incluir las voces originales que dan vida a los personajes (héroes o villanos) de la serie animada **Batman: The Brave and the Bold**.

2.- Batman tendrá al alcance de sus manos un sinfín de accesorios que incluyen su Batibúmeran, Jet Booster, la espada cinturón y muchos otros objetos más que podrán incrementarse o modificarse con el avance de cada misión.

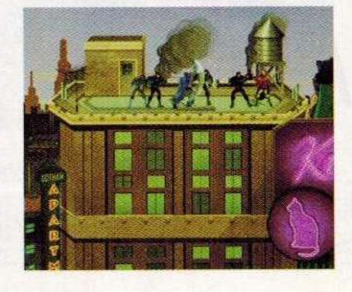
3.- Una de las grandes ventajas para esta edición es la compatibilidad entre el Wii y Nintendo DS, pues al conectarlos podrás activar a **Bat-Mite** como un personaje seleccionable, controlándolo sólo a través del Nintendo DS.

4.- Batman fue creado por Bob Kane y el escritor Bill Finger y apareció por primera vez en Detective Comics #27 en mayo de 1939. Su ideología y conflictos internos le han dado ventaja sobre otros héroes, volviéndolo más humano y realista -dentro de lo que cabe- como guardián de la justicia.

Únete a una serie de héroes para combatir en lugares insospechados.







RANKINGS

Master:

Quizá por todo lo que rodea a este personaje esperábamos que su juego fuera oscuro en todo sentido, pero no es así, los programadores han decidido emplear el *Cell Shaded* para ambientar cada escenario, logrando recrear la misma acción de la serie de animación. El aspecto en 2D le da un gran valor al *gameplay*, ya que debes pensar muy bien cada uno de tus movimientos, considerando que tienes varias de las habilidades de **Batman**. Sin duda un buen título que disfrutarás con tus amigos por la gran variedad en los objetivos que debes cumplir y la estructura de las escenas, que te obliga a dominar por completo todos los movmientos con los que cuenta tu personaje.

Crow:

Desde siempre he sido fan de **Batman** y en ocasiones me daba lástima que los videojuegos basados en este personaje resultaran tan poco satisfactorios, pero también había ocasiones en que sobrepasaban las expectativas y se volvían unas verdaderas entregas de acción tal como los fans queríamos ver, sentir y disfrutar. Ahora, con **The Brave and the Bold** se logra una experiencia diferente en cuanto a temática, pues va enfocada a la serie de televisión homónima que rescata el concepto tradicional del héroe encapotado. El *gameplay* me agradó bastante al usar elementos en *sidescroll* en lugar de irse por escenarios abiertos. En conclusión, es una agradable adaptación de la serie.

Panteón:

El **Caballero de la Noche** regresa a la acción con un juego más, basado en una caricatura más... Bueno, no me puedo quejar, pues así son los cómics, con aventuras interminables, ¿no? Al menos no están recontando la misma historia una y otra vez como en **Dragon Ball**. En general, me agradó mucho el estilo de este título pues me recuerda mucho los clásicos del SNES, claro que aprovechando las capacidades del Wii; aunque no puedo evitar pensar como si hubiera una retroevolución del **Batman** oscuro que siempre debió ser, al tipo en mallas con panza interpretado por Adam West. Si eres fan del **Hombre Murciélago**, no te lo puedes perder, y si no, de todas formas es recomendable.

SAMURAI WARRIORS 3

Escribe tu nombre como uno de los más grandes genios de la guerra

Muchas son las series japonesas que por razones en ocasiones desconocidas o poco justificadas, se quedan en la isla y el mundo se tiene que perder de varias joyas; por fortuna esto poco a poco ha ido quedando en el pasado; una clara muestra de ello es la aparición de **Samurai Warriors 3**, que después de conquistar a los nipones el año pasado, ahora está en América y lo mejor de todo, en exclusiva para Wii, lo que demuestra de manera contundente el potencial que tiene la consola para juegos de corte tradicional.



Dependiendo del personaje que elijas para afrontar la aventura, tendras que aprender a sacar ventaja de sus habilidades y a minimizar sus defectos para avanzar.

Replanteando la saga

Cuando se anunciaba que esta popular franquicia llegaría a la consola casera de Nintendo de forma exclusiva, muchos fueron los que pensaron que se trataba de un error, sobre todo por el control del sistema, sin embargo, jamás consideraron que los diseñadores buscaban algo más que un sistema de juego que involucrara movimiento; deseaban modificar los parámetros que habían utilizado en otras entregas para las opciones, lo que dio como resultado que **Samurai Warrios 3** sea una gran obra.

El desarrollo del argumento toma lugar en el Japón Feudal, todas las ciudades se encuentran en guerra constante, buscando obtener el control de la mayor cantidad de tropas posible, sin embargo esto no siempre es tan fácil como parece.

Antes de entrar al campo de batalla, debes elegir de entre más de 30 personajes al que será el general de tu ejército, puede ser un hombre o una mujer, todos con características diferentes, comenzando por el tipo de arma que utilizan, algunas son de largo alcance y otras para pelea cuerpo a cuerpo.

Cada guerrero tiene asignados diferentes tipos de escenarios (con esto te podrás dar una idea del excelente *replay value* que presenta), los cuales podrás seleccionar antes de entrar en acción. Posteriormente recibirás una breve explicación de los objetivos que debes cumplir en ese escenario; es necesario que pongas mucha atención, ya que de no cumplirlos, el éxito de tu misión principal se puede ver afectado.

Recuerda que a pesar de que el escenario se llene de enemigos, debes mantener la calma, si comienzas a pegar sin un objetivo claro van a terminar contigo en pocos segundos; siempre debes enfocar tu objetivo.


La belleza de los escenarios es sublime.





General preparado vale por dos

Antes de entrar al campo de batalla, es necesario que de acuerdo con las condiciones que te hayan dado, revises tu inventario y selecciones las armas e ítems que creas vas a necesitar, créenos, de entrada parece que con un escudo y una espada puedes terminar con todos los enemigos, pero conforme avances te darás cuenta que no siempre es así, la preparación es muy importante, no lo dejes a la ligera.

El escenario juega un papel vital; observa muy bien su estructura así como la forma como están distribuidos los objetivos, así no perderás tiempo dando vueltas de reconocimiento a la vez que debes que evitar los ataques de los enemigos, en el momento justo.

Si lo que deseas es solamente practicar o bien entretenerte sin preocuparte mucho por la historia, la opción *Free Mode* es para ti, en ella seleccionas a tu guerrero, entras a cualquiera de las escenas que tengas disponibles y te concentras en eliminar a tus rivales; resulta ideal para cuando deseas probar un nuevo general para tus tropas, así puedes conocer el alcance de sus ataques así como también las desventajas que pudiera presentar.

Para complementar la experiencia de juego se ha agregado de manera exclusiva una modalidad conocida como Muramasa Castle Mode, que está inspirada en el juego **Nazo no Murasamejo**, que apareciera para el Famicom en sus inicios y que fuera diseñado por el maestro Shigeru Miyamoto. En esta opción debes avanzar a través de varios desafíos, no son tan largos como en la modalidad principal, pero sí tienen un nivel de dificultad considerable, tanto que siempre que termines con uno, podrás tomar provisiones para continuar con el siguiente reto.

Cuando hayas demostrado un buen accionar en esta opción, vas a poder hacer equipo con **Takamaru**, uno de los personajes emblemáticos de la serie, al que claro está, después podrás controlar también. Tu avance lo podrás observar en un mapa muy al estilo de un juego de plataformas, que te indicará el punto exacto en el que te encuentras y las misiones que has superado; realmente este modo de juego ha sido una grata sorpresa por parte de los desarrolladores, ya que podría considerarse como un segundo título debido a lo completo de su dinámica y argumento.

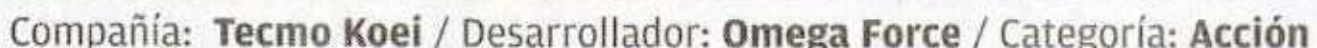

Cada una de las escenas antes de cada pelea tienen una gran carga emocional.

El camino de un guerrero

1.- Samurai Warriors 3 vio la luz en Japón durante diciembre del año pasado, donde se le conoce como **Sengoku Musou**.

2.- El primer título de la serie apareció durante el 2004, en ese momento no se pensaba que podría volverse un éxito como lo es ahora.

3.- Al avanzar en el juego podrás mejorar el nivel de tu general; es importante que no pierdas de vista esta cualidad.







Compañía: **Tecmo Koei** / Desarrollador: **Omega Force** / Categoría: **Acción**

GAMEPLAY



GRÁFICOS



SONIDO



DIFICULTAD



HISTORIA



RANKING



Si no te sientes contento con el atuendo de alguno de los personajes, ingresa a la opción Dojo, donde puedes editar a tu antojo algunas de sus características, como el tipo de protección que usará para la cabeza; puede ser un caso completo o bien algo más sencillo, el objetivo es que sea justo como lo deseaste.











Los movimientos que puedes hacer son muy variados.

Dirige a tu tropa a la victoria

Por el estilo del juego, tienes poco tiempo para pensar tus movimientos, de manera que se ha decidido que la mejor opción para jugar sea por medio de un control tradicional, así que **Samurai Warriors** es compatible con los Controles Clásicos y con el de Nintendo GameCube; sin duda esta es la mejor manera de disfrutarlo, ya que si lo haces con el Wiimote y el Nunchuk, pierde un poco de la esencia estratégica y se convierte en un título de acción sin mucha profundidad.

Una de las opciones que más nos gustaron de este título, es su modo cooperativo, no sólo porque este tipo de modalidades sean muy escasas, sino porque podrás participar en modo local a pantalla dividida y vía Wi-Fi, lo que sin duda pondrá felices a todos los fans, sobre todo porque actualmente los juegos con opciones *online* sólo ofrecen partidas *versus*, dejando de lado la cooperación que han retomado en Tecmo Koei.

Eleva tu espada al cielo

En este momento, podemos afirmar sin ningún tipo de problema que **Samurai Warriors 3** se integra a la élite de juegos para Wii, no sólo por sus increíbles y detallados gráficos, sino también por la gran cantidad de opciones que complementan una aventura perfecta de principio a fin; definitivamente debes conocerlo, la serie está debutando con el pie derecho en Wii, dejando todo listo para que la versión que se prepara para Nintendo 3DS sea un fenómeno.



RANKINGS

Master:
Sé muy bien que no a todos les gustó el inicio que tuvo Wii en el mercado, donde prácticamente todos los títulos eran tipo *party*, pero desde hace un muy buen rato, nos ha regalado grandes obras de corte tradicional que podrían colocarse de manera sencilla como lo mejor de la generación; ejemplos sobran, tenemos **Super Mario Galaxy**, **Silent Hill**, **Monster Hunter 3** y **Red Steel 2**, a los que ahora tenemos que sumar **Samurai Warriors 3**, un título realmente excelente que te dará grandes momentos de diversión en compañía de tus amigos gracias a la gran cantidad de opciones que otorga, podrías pasar jugando meses sin queja alguna debido a su nivel de *replay value*.

Crow:
Así como hace un tiempo vimos el juego **Onechanbara** para Wii, ahora regresa ese estilo de juego, pero con otras características importantes como es la opción cooperativa *offline* u *online*, detalle que, en lo particular, se me hizo de lo mejor, pues no es común que se agreguen estas modalidades a los *beat 'em up*. Otro detalle interesante es la cantidad de personajes que puedes elegir, pues hay más de 30 guerreros con habilidades diferentes, lo cual enriquece la experiencia de juego. En definitiva, lo recomiendo bastante, pues aunque es de aquellos que terminas y guardas, te dará bastante satisfacción el tiempo que lo juegues, así que no lo pienses mucho.

Panteón:
Como un buen fan de los juegos en donde controlas espadachines (no me gusta la palabra, pero es la correcta), no dudé en conocer esta serie por parte de Tecmo Koei para ver qué nos ofrecía. Al principio no quedé muy contento, pues siento que pudieron haberlo hecho mejor, pero ahora con su llegada al Wii, creo que sí se pusieron las pilas para que quedara realmente bueno, tal y como yo me lo esperaba. Me agradó el hecho de que tienes muchos personajes a elegir y que puedas vivir la aventura con un amigo o familiar; realmente es recomendable, pues te mantiene ocupado con sus intensas batallas y entretenido por su historia; en resumen, es una buena opción para tu Wii.

NUEVO tamaño XL EN LA FAMILIA.

¡Ahora en el nuevo color, azul oscuro!

- Pantallas 93% más grandes que el Nintendo™ DS Lite.
- Dos cámaras
- Mayor ángulo de visión.
- Lápiz táctil grande y cómodo.
- Conección Nintendo Wi-Fi
- Aplicaciones precargadas:

BRAIN AGE™ *Express: Math*

BRAIN AGE™ *Express: Arts & Letters*

Photo Clock

Nintendo DSi Browser

Flipnote Studio





TOMA TUS FOTOS



JUEGA CON TU MUSICA



DESCARGA JUEGOS



JUEGA EN LÍNEA







¡Diviértete a lo GRANDE!

www.nintendoDSi.com/es/

Professor Layton
And the Unwound Future

El futuro no tiene que ser un misterio, nosotros lo vamos formando

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Existen series de todo tipo, pero si tuviéramos que definir la de **Professor Layton** con una palabra, ésta sería "inteligente", no sólo por las historias que maneja (que debemos decir, son excelentes), sino por su maravilloso *gameplay* que te obliga a pensar cada uno de tus movimientos; ahí radica el éxito mundial que ha alcanzado a pesar de contar con relativamente poco tiempo en el mercado, que ataca una vez más con un capítulo sumamente interesante, **Unwound Future** para Nintendo DS.



Pon mucha atención a los elemtos que conforman los escenarios, son claves en el desarrollo.

Descubre el misterio

Todo comienza cuando **Luke** le informa a **Layton** que ha recibido un mensaje pidiendo ayuda; todo parecería normal, seguramente reciben cientos a diario por su fama como detectives, pero éste venía escrito por el mismo **Luke**... no, no se confundió ni sufre de doble personalidad, lo que ocurre es que esta carta viene del futuro, para ser exactos 10 años, por lo que de inmediato comienzan a investigar qué ocurre.

En la nota que reciben de **Luke** del futuro, pide ayuda, ya que Londres se encuentra en serios problemas, los cuales sabe bien que nadie será capaz de resolver, por lo que de algún modo encuentra la forma de comunicarse con su pasado para informar de lo que ocurre a **Layton**, quien obviamente no lo piensa dos veces y comienza su investigación para ayudar a su pequeño amigo unos años en el futuro.

Bastante interesante, ¿no es así? Lo mejor es que tan sólo es el inicio, vivirás giros y situaciones inesperadas que te harán replantearte lo que pensabas hasta ese momento en ese sentido el equipo de desarrollo de LEVEL-5 hizo un trabajo sobresaliente, de hecho, podríamos decir que puede ser el mejor argumento que se haya visto en la serie.

JUGADORES





Compañía: **Nintendo** / Desarrollador: **LEVEL-5** / Categoría: **Puzzle Adventure**

GAMEPLAY



GRÁFICOS



SONIDO



DIFICULTAD


HISTORIA


RANKING

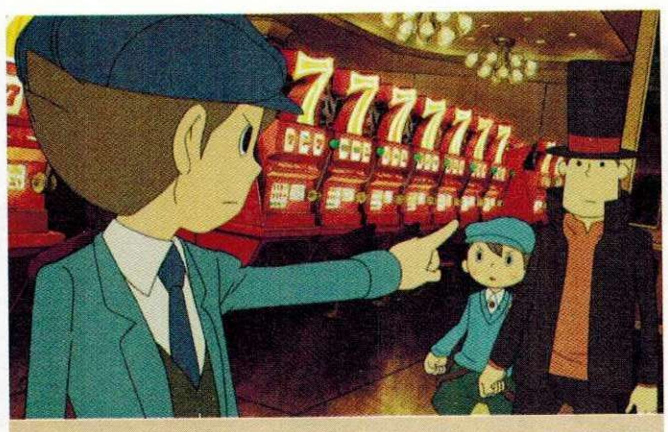

Tu inteligencia será la llave del éxito

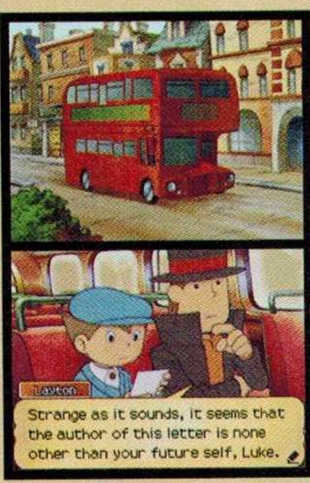
El alma del juego son los acertijos, desde el primer momento deberás enfrentarte a varios de ellos, lógicamente que el nivel de dificultad irá en ascenso, pero lo interesante es que no son acertijos del tipo de **Silent Hill** o cualquier otro juego de acción, donde sólo debes dar vueltas por varios cuartos hasta encontrar los accesorios que te piden para colocarlos en alguna puerta; aquí cada acertijo exigirá de ti toda tu atención, al grado de que antes de comenzar a resolverlo, pensarás detenidamente qué opciones tienes para moverte, porque en muchos casos un error representa iniciar de cero todo el caso.

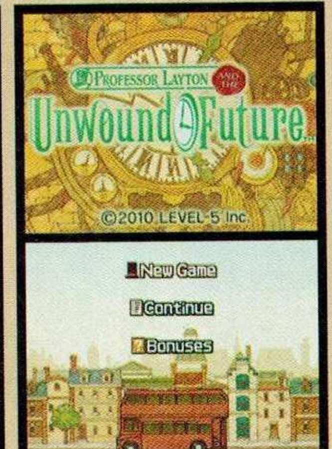
Para esta nueva entrega de **Professor Layton**, se han incluido más de 165 nuevos acertijos, lo que asegura no sólo que no te vas a aburrir, sino que el reto siempre se mantendrá ahí, esperando a ser superado; sólo debes recordar que no siempre la habilidad te dará el triunfo, el análisis de cada elemento y las limitaciones del escenario son parte crucial para las resoluciones que debes encontrar.

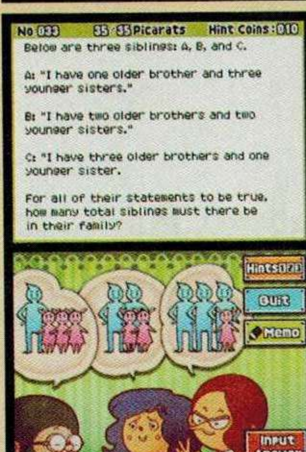
A pesar de que la curva de aprendizaje del título es correcta, no faltará alguna prueba que por varias situaciones pasemos varios días sin poder superar, para esos momentos, podemos hacer uso de las tres oportunidades de consejo que tenemos disponibles, ahora bien, que si con esas puedes pasarlo, te recomendamos prestarlo... ja, ja, ja, o bien usar *superhint*, que te dirá de manera detallada cómo puedes superar el *puzzle*.

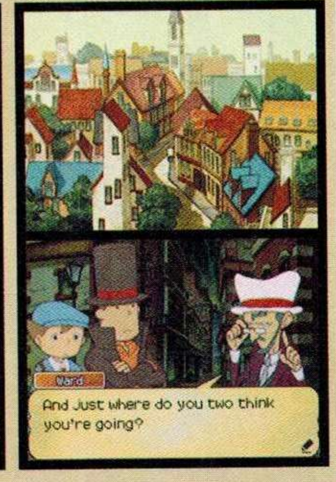
Los *puzzles* por lo general se resuelven en la pantalla táctil con los elementos que ahí aparezcan, pero contrario a lo que pudieras pensar, su variedad es muy amplia, en algunas ocasiones debes seleccionar, en otras mover, siempre teniendo en cuenta el objetivo.











Salva tu destino

Professor Layton And the Unwound Future es una obra que te cautiva desde el inicio, te envuelve con su gran propuesta y te sumerge en un mundo que pareciera tener vida propia; no importa qué gustos tengas o qué géneros sean tus favoritos, debes conocerlo, representa una evolución en cuanto a los juegos de aventura, por lo que obviamente es único en el mercado, justo como todo lo que nos ofrece Nintendo.

Sabias que?

1.- El juego para Nintendo 3DS basado en esta serie recibirá el nombre de **Mask of Miracle**; aún no tiene fecha de salida.

2.- The Specter´s Flute es el juego más reciente de **Professor Layton**, pero de momento sólo se encuentra disponible en Japón.

3.- A partir del estreno de **Unwound Future**, aparecerán acertijos descargables periódicamente para que la diversión jamás termine.

RANKINGS

Master:

Los títulos de **Professor Layton** siempre han sido extraordinarios y obviamente **Unwound Future** no es la excepción, todas las actividades que realizas tienen mecánicas distintas, apoyadas por el *Stylus* claro está. En cuanto a los gráficos, debo decir que se nota una mejoría en las imágenes, aunque conservan el mismo estilo se nota una mayor atención en los detalles; musicalmente se mantiene en la sintonía de las precuelas, es decir, excelente. Por juegos como estos queda muy claro cuál es la mejor consola portátil del mundo, esperemos que su próxima aparición en N3DS se mantenga en este nivel, porque honestamente, está añoz luz de las propuestas comunes.

Crow:

Así como sacado del Universo de **Terminator**, en esta ocasión todo tendrá que ver con una revelación del futuro, pues **Luke** llega a nuestro tiempo para hacerle notar al famoso **Professor Layton** que en el futuro, hay un caos fenomenal y que sólo él, a través de sus dotes de investigador experimentado, puede resolver. Por supuesto, la historia se verá acompañada de una serie de retos y acertijos que van desde lo simple y hasta lo complejo, generando un verdadero reto para los jugadores de todas las edades. Gráficamente no hay cambios, pues conserva el estilo que lo ha caracterizado, así como el uso de ambas pantallas para visualizar mejor las funciones y propuestas del juego.

Panteón:

Siendo sinceros, todos sabemos que éste es uno de esos juegos que están destinados a estar tarde o temprano en la mesita de las ofertas en las tiendas, y de los que te cuesta trabajo cambiar en los tianguis porque nadie los quiere. No es que el juego sea malo, simplemente no tiene lo que hace grandes a otras franquicias. El personaje (al igual que el diseño de todos los demás monitos) carece de carisma, chiste y sentido; la historia es relativamente interesante y el juego en sí no presenta nada que no hayamos visto antes. En resumen, dudo que haya realmente fans de este "profesor", por lo cual no puedo recomendarlo en realidad; mejor invierte tu dinero en cualquier otra cosa.

Lost in Shadow

Por fin un juego que no es la sombra de ningún otro

En la industria del entretenimiento electrónico hay innumerables conceptos, historias y aventuras fantásticas; tantas, que podría pensarse que ya agotaron todos los recursos para algo fresco que realmente nos haga experimentar algo nuevo y no un simple "refrito" de otras ideas. Hudson Soft nos presenta algo totalmente distinto que en realidad merece reconocimiento, pues no es el típico pretexto de lanzar un juego más y hacer dinero; realmente nos ofrecen algo más allá de lo convencional. No tengas temor a entrar a las sombras y descubrirás de qué se trata.

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
Sangre animada, violencia fantástica moderada.

Originalmente único

Olvídate de las típicas historias de rescatar damiselas en peligro y de preocuparte porque tu personaje tenga una apariencia "cool"; la trama y concepto de **Lost in Shadow** es por demás intrigante; todo está envuelto en un velo de misterio de principio a fin, por lo cual deberás ser paciente y progresar en el juego para ir descubriendo poco a poco el porqué de las cosas. Asimismo, el protagonista dista mucho de ser el clásico fortachón o un héroe con poderes sobrehumanos; se trata más bien de la sombra de un chico (literalmente), que debe sobrevivir en un mundo lleno de peligros y magia.

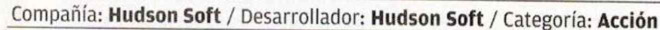
La historia del juego toma lugar en un mundo de maravilla, en donde una torre colosal se levanta a una altura más allá de la vista. Nadie sabe quién la construyó o por qué, pero lo que si es seguro, es que dicha torre proyecta una formidable sombra y a su vez, está llena de sombras que merodean en su interior. ¿Quién se atrevería a escalar dicha estructura?



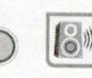
Los gráficos son muy buenos, realmente sentirás que estás dentro de la torre luchando por hallar la verdad.



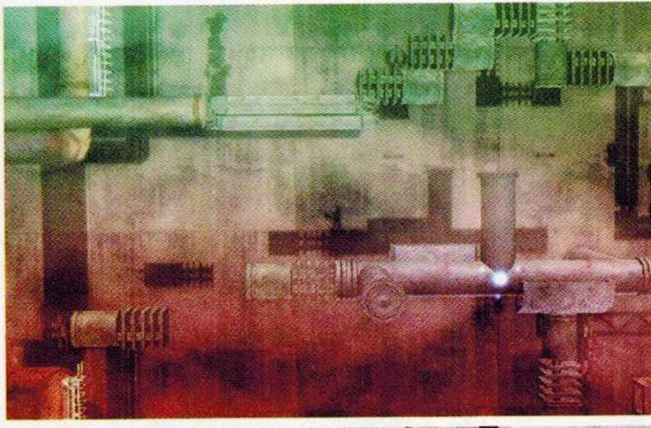


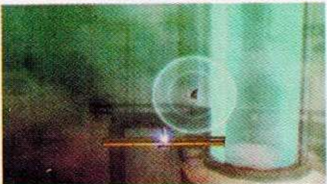


Compañía: **Hudson Soft** / Desarrollador: **Hudson Soft** / Categoría: **Acción**

GAMEPLAY  GRÁFICOS  SONIDO   DIFICULTAD  HISTORIA 

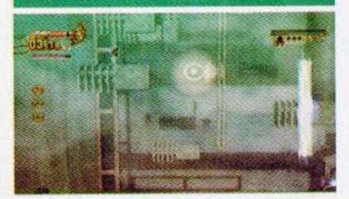
RANKING  



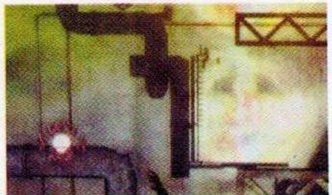


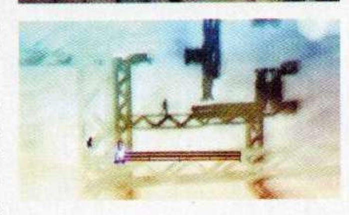


Como podrás darte cuenta, el manipular la luz es vital para poder proyectar sombras y proseguir en el juego.









Escalando la torre misteriosa

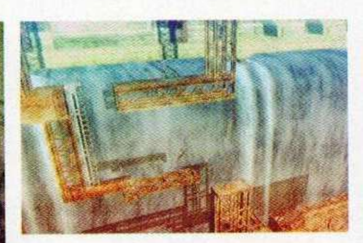
Como te comentamos, en **Lost in Shadow** tomas el papel de la sombra de un chico que ha sido arrancada de su "persona" y arrojada fuera de la torre. Tu objetivo es subir hasta la cima, moviéndote entre las mismas sombras de la edificación, tratando de manipular las fuentes de luz para poder abrirte camino entre los peligros que rondan en cada piso. Por fortuna, él no está solo; hay una sílfide que lo ayudará en su ardua aventura.

El poder de la luz y la sombra

Lost in Shadow combina el *gameplay* y elementos tradicionales de los juegos de plataformas con la dificultad y entretenimiento de los *puzzles* para crear una experiencia muy divertida y desafiante. Obviamente sabemos que muchos otros títulos mezclan géneros también, pero la forma única de controlar a tu personaje sólo en las sombras y de manipular los elementos del escenario para controlar la luz y la oscuridad, son lo que le da ese toque especial a esta increíble aventura que no podrás dejar hasta que la termines. Es decir, en algunas partes encontrarás zonas inaccesibles a las que sólo podrás llegar al mover una estructura para que proyecte sombra de manera que tu objetivo quede a tu alcance. De igual manera deberás iluminar otras cosas para "quitar" la sombra y así, poder pasar.

¿Qué es una sílfide?

Las sílfides son criaturas mitológicas de occidente, mencionadas en la obra de Paracelso; descritas como seres invisibles del aire. Posteriormente, el término ha sido usado para describir a hadas del aire (y otros espíritus elementales) las cuales son descritas en los libros como mujeres aladas bellas y delgadas, normalmente de tamaño pequeño.



Un concepto lleno de misterio

Lo que más nos gustó de este juego es indudablemente la forma como te van contando la historia y el sentimiento tan especial que experimentas cuando vas explorando los niveles de la torre. Al ver los elementos de manera normal, te sientes como si estuvieras de cierta forma, jugando un título similar en donde subes plataformas y derrotas enemigos; pero al darte cuenta que es por medio de las sombras por donde te mueves, combates adversarios y luchas por sobrevivir; la cosa se pone más enigmática y el juego en sí toma un aura de misterio que te envuelve al ir progresando.

No estás solo en las sombras

Tal vez podrías pensar que una sombra se sentiría solitaria en esta situación; pues tal vez sería así, pero para evitar que te llegues a sentir olvidado, muchos enemigos no dejarán que tengas mucha calma y tiempo para lamentaciones; hordas de sombras de todos tamaños y formas estarán listas para atacarte y evitar que subas la torre. Afortunadamente, también cuentas con la ayuda de la enigmática sílfide que será tu guía en este mundo lleno de peligros; ella te auxiliará de varias maneras, así que no la pierdas de vista ni un momento.

Lost in Shadow es realmente un título que bien vale la pena conocer, pues además de que retoma muy bien el estilo tradicional de acción en 2D, emplea magníficamente los recursos del Wii para presentar una aventura por demás impresionante, tanto visualmente, como en profundidad de concepto. La idea de manipular la luz y las sombras es muy buena y le da un toque especial que, combinado con los *puzzles* que debes resolver, pondrá a prueba tu habilidad con el control y tu ingenio. No lo dudes y conócelo, no te arrepentirás.

RANKINGS

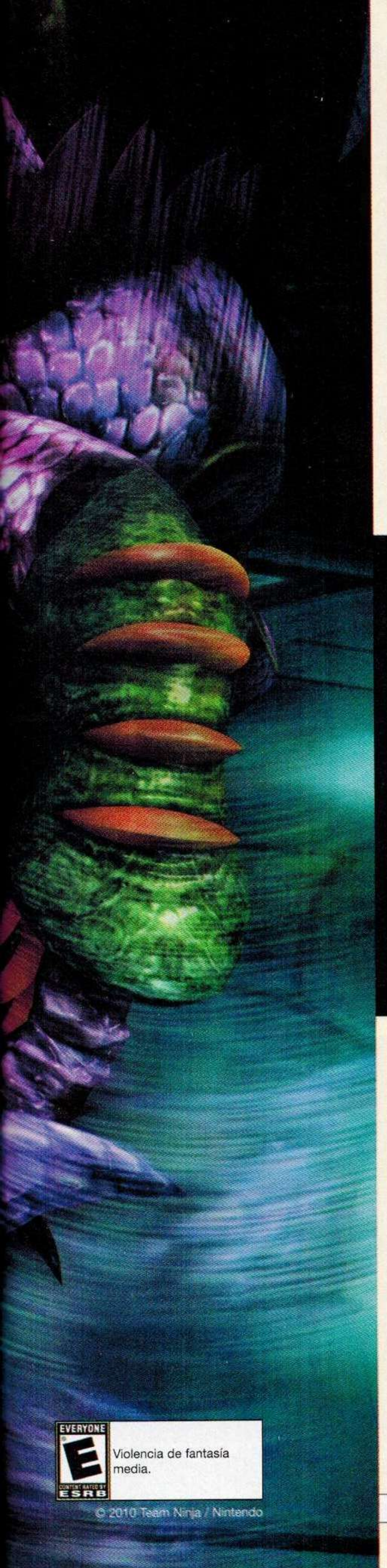
Master:
Esta es una de las apuestas más innovadoras que recuerde, ya que se olvidan de colocarnos en el papel de un héroe como los conocemos, con grandes habilidades y poderes, no, aquí controlamos una sombra, y es precisamente eso lo que lo vuelve tan especial. Tu manera de pensar cambia conforme avanzas en los niveles, ya que debes analizar a fondo todos los elementos así como sus movimientos, ya que un salto que no hayas calculado correctamente te puede colocar en la antesala de un desastre. En conclusión, este título es una experiencia que no importando el tipo de juegos que te agraden, debes conocer, te aseguro que lo vas a disfrutar bastante, es todo un reto.

Crow:
No sé por qué me recordó a **Peter Pan** o a ese héreo olvidado llamado **The Shadow** que incluso llegó al cine encarnado por Alec Baldwin, pero en sí, en la parte de los videojuegos sí es una nueva forma de presentar una historia, con un personaje misterioso que nace a raíz de la separación del cuerpo y la sombra de un tipo común. Así, tú controlas a la sombra, obteniendo cualidades y acciones únicas que no podría tener un cuerpo físico, consiguiendo así que se desarrolle una trama fuera de lo común y hasta cierto punto entretenida. Eso sí, con detalles visuales bastante atractivos que aprovechan las capacidades de la consola casera de Nintendo. En sí, una propuesta interesante para Wii.

Panteón:
En un mundo lleno de refritos, historias repetidas y clichés descarados, siempre es grato encontrar nuevos conceptos que realmente nos presenten algo que valga la pena comprar y que no sea una simple actualización de un juego ya visto y sobreexplotado. Me gustó mucho la temática de **Lost in Shadow** porque te pone en una situación poco común y se retoma el modo de juego tradicional que tanto nos desafiaba en los tiempos del NES y el SNES; no obstante, cuenta con todo lo que un gran clásico actual necesita para competir con las franquicias que venden títulos al vapor y se cuelgan de su fama. Este es un juego para verdaderos videojugadores y no para los casuales o acabajuegos.

El inicio de una LEYENDA ESPACIAL

Nuestra Portada





Durante 24 años, los videojuegos estelarizados por **Samus Aran** nos han narrado la historia de sus aventuras, el cómo ha enfrentado a peligrosos enemigos de todo tipo de tamaños, razas y géneros, así como los cambios que ha tenido en el diseño de sus trajes, la complejidad de los escenarios en lo que debe interactuar y el constante incremento de amenazas por combatir, como su símil en traje negro o los demás cazadores que no son para nada principiantes en su trabajo o, por supuesto, los terribles enemigos que vimos desde la primera misión en el NES: **Kraid** y **Ridley**. Paulatinamente, la batalla en contra de **Mother Brain** y sus secuaces se vuelve más intensa y, por consiguiente, más atractiva para nosotros que buscamos en los juegos de **Metroid**, una experiencia de acción al por mayor. Así, ahora entraremos a una nueva etapa, donde se retoma lo mejor del pasado para crear un excelente presente que ya podemos tener en nuestras manos. **Metroid Other M**, un juego que no deberás perderte por nada del mundo, pues aunque no seas fan, seguramente te encantará.



A pesar del retraso que tuvo este juego, es bueno saber que ya está en nuestras manos. No cabe duda de que se trata de uno de los títulos más atractivos para el Wii, no sólo por la combinación de *gameplay*, sino también por la calidad gráfica y de acción que disfrutarás de inicio a fin.





EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Violencia de fantasía media.



Compañía: **Nintendo** / Desarrollador: **Team Ninja· Nintendo** / Categoría: **Acción** / Jugadores: 1





Por supuesto, tendrás dos tipos de perspectivas, la subjetiva que será dentro del casco y como si tus ojos fueran los mismos de **Samus Aran**, y la de tercera persona, que te permitirá tener un rango mucho mayor de los elementos del escenario; así podrás explorar los peligros antes de enfrentarlos.

La historia vista desde los ojos de la heroína

Samus Aran se ha ganado el rango de una de las mejores cazadoras y protagonistas de los videojuegos, así como también una de las más enigmáticas, pues hasta ahora, no se había tocado mucho sobre sus orígenes, por lo menos no tan específicamente.

Ella ha cambiado su pasado misterioso por la solitaria vida de una cazarrecompensas, pero en esta asombrosa aventura creada por Team Ninja y Nintendo, ella finalmente narrará su propia historia en esta personal y revelante aventura acerca de sus defectos, errores y más recientemente, su motivación. **Metroid Other M** se llevó a cabo como una sorpresa no sólo para los fans, sino incluso para todos los que estábamos interesados en que los desarrolladores de títulos importantes como **Ninja Gaiden** o **Dead or Alive** tuvieran una participación en Wii, pues su talento en juegos de acción ha sido aclamado por los medios de comunicación y jugadores en general; sin embargo, allí no paraba todo, sino que, por parte de Nintendo, se unieron al desarrollo de **Metroid Other M**, los creadores del original **Metroid**.

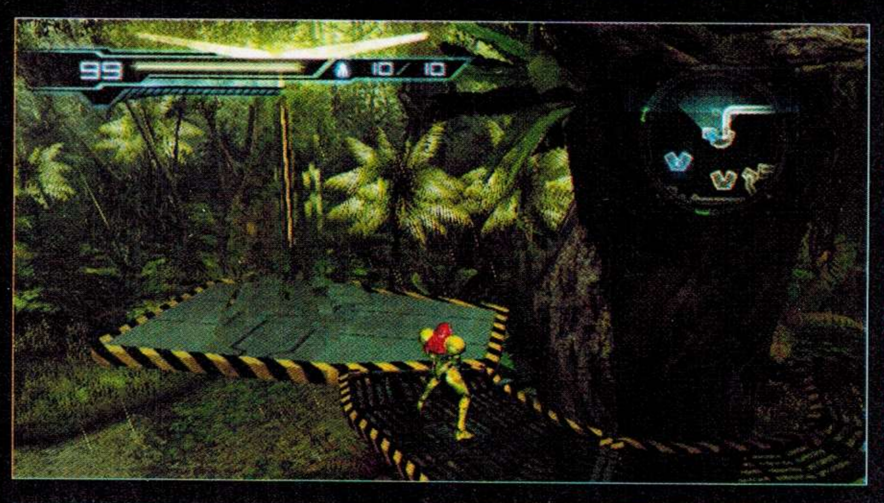
Por supuesto, la nueva dirección que tomó el desarrollo de **Metroid** tenía que ser diferente a lo que previamente se había visto a través de Retro Studios y, con la premisa de que la gente de Team Ninja opta más por la acción que por la investigación, se vuelve evidente que la rubia guerrera tendrá menos tiempo para pasear y más para patearle el trasero al centenar de criaturas intergalácticas que estarán persiguiéndola en todo momento.

Metroid Other M se ha vuelto más cinemático, expresivo e interactivo en relación con los escenarios y elementos del juego. De hecho, lo que se procuró con la unión de talentos de Nintendo y Team Ninja para crear este juego es que mantenga la sensación original, pero que al mismo tiempo integre elementos nuevos que hagan que todos los fans de la serie no paren de emocionarse a cada instante que pasan jugando. Un detalle que realmente nos impactó es la calidad en efectos especiales del escenario, es decir, échale un ojo a los videos o fotografías que te presentamos para que notes las texturas y detalles del entorno.

Los escenarios son realmente amplios, no obstante, siguen un curso específico como se ha mantenido desde la primera aventura. Pero claro, en cada lugar habrá elementos ocultos que te darán pauta a la investigación o recolección de ítems para incrementar tu poder como héroe. De hecho, conforme avances en el juego, obtendrás nuevas características en tu traje para que actives lugares bloqueados o derribes al enemigo sin problemas.







En cada etapa de la saga de **Metroid** siempre han ocurrido cambios, por ejemplo para el SNES, ya notábamos un concepto de más acción, en el GameCube fue el estilo 3D y ahora, la combinación de perspectivas.



Este tipo de giros en cuanto a estilo de juego siempre ha sido bien recibido, es decir, en el caso de **Metroid** hemos pasado por momentos de amplia investigación, otros donde la acción se vuelve más presente y, posteriormente, se volvía a la exploración del entorno para obtener ciertos logros, pero ahora, la idea -como diría Elvis "menos de charla y más acción"- será que disfrutes de un juego que parezca una verdadera cacería y no un cuento de hadas.

El Legado

Un vistazo a las clásicas aventuras de esta poderosa cazadora espacial.

Metroid (NES)

Originalmente lanzado para el Famicom Disk System llegó al NES en 1997, recibiendo buenas notas por parte de los videojugadores. Desde entonces, se han hecho diversas conversiones al Game Boy Advance (2004), como *bonus* en **Metroid Prime** (2002) y recientemente fue agregado como descarga en la Consola Virtual. Esta novedosa aventura contó con una diferencia notable con los otros videojuegos de la época, pues no se trataba de una historia *sidescroll* lineal, sino que podías explorar el mapa tanto como lo desearas para conseguir elementos útiles para acceder a sitios restringidos de todos los niveles. El objetivo de esta misión es infiltrarse en el planeta Zebes y enfrentar a la líder de los piratas: **Mother Brain**.

Super Metroid (Super NES)

Se trató de la tercera misión de **Samus Aran** y el regreso a la consola casera -ahora de 16 bits- luego de su triunfal paso por el Game Boy (**Metroid II: Return of Samus**). Para su tiempo, fue uno de los cartuchos que más información contenía, llegando a los 24 *megabites*, algo insólito para lo acostumbrado en el Super Nintendo. En esta nueva oportunidad de probar tus habilidades como cazador intergaláctico, se anexaron nuevas armas y equipo, como el Grapple Beam (un tipo gancho) y el Charge Beam (un poderoso rayo que tarda unos instantes en cargar su fuerza, pero suele ser devastador). Otra de las sorpresas es la presencia de **Mother Brain Rex**, quien te perseguirá para tratar de aniquilarte a la primera provocación.

Metroid Prime (Nintendo GameCube)

Ya para el 2002, se dio un cambio bastante importante en la franquicia, la gente de Retro Studios se encargó de llevar a **Metroid** a su entrada a la tercera dimensión, movimiento que fue criticado de inicio pues Retro Studios no tenía ningún juego en su haber, sin embargo, Nintendo confió en su talento y creatividad, dando origen a una de las sagas (**Prime**) que más comentarios positivos ha tenido y en donde se exponía un estilo de juego diferente, el *First Person Adventure*, por las cualidades de acción que realizabas en cada misión. De las novedades destacadas tenemos el HUD, es decir, la toma "dentro del casco" de **Samus** que nos da una vista subjetiva, cambiando así de tercera a primera persona.





Como es tradición, los escenarios estarán repletos de enemigos de todo tipo de tamaños y cualidades, algunos serán muy fáciles de vencer, otros, por el contrario, requerirán de más trabajo o, en su defecto, de armas de mayor poder. Toma en cuenta que siempre es bueno explorar el escenario, ¡nunca sabrás lo que encontrarás!

¿Qué me espera en **Metroid Other M**?

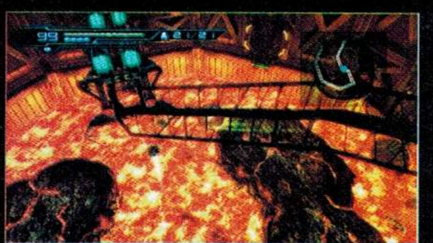
El estilo de juego, como seguramente ya has visto en los videos de *gameplay*, se trata de una fusión entre los mejores elementos del estilo de primera y tercera persona para crear una amalgama perfecta entre todas sus características y la calificamos así, pues te será de gran utilidad el cambiar la orientación de la cámara para las diferentes temáticas del juego, ya sea que quieras explorar o atacar, siempre tendrás la mejor apreciación visual. La forma de juego será mucho más simplificada, es decir, basta con el puro Wiimote para realizar todas las acciones del juego, dependiendo en cuál perspectiva te encuentres. Sostén el Wiimote en forma horizontal mientras navegues en las batallas de tercera persona, pero, en cualquier momento, podrás cambiar de inmediato a la forma vertical (como puntero) para examinar y explorar los escenarios en modo de primera persona.

Explora el pasado de **Samus Aran**

Por otro lado, seguramente conoces más de las armaduras y equipo de **Samus** de lo que sabes de nuestra guerrera favorita, pero no te preocupes, ello cambiará con **Other M**. La historia comienza en medio de los eventos de **Super Metroid**, cuando un **Metroid** bebé da su vida para proteger a **Samus Aran**. Por supuesto, estos momentos especiales estarán narrados por voces reales para acompañar la riqueza de la historia y así puedas conocer más a fondo los secretos pasados nunca antes revelados de la cazadora, mientras ella se abre camino en una intensa aventura sobre la Bottle Ship, que es una estación espacial decomisada que se volverá uno de los lugares más concurridos en esta misión. Mientras ella se cuela en la nueva aventura encontrará a su primer mentor, el comandante oficial de la Federación Galáctica, **Adam Malkovich**.

Esta colaboración entre Team Ninja y Nintendo marca un punto importante en el desarrollo de los videojuegos y si bien el inicio fue con la franquicia de **Metroid**, nos gustaría saber qué o cuál será el siguiente paso. Ambas compañías cuentan con gran proyección en sus trabajos y estamos seguros que de seguir con esta tendencia, se podría llegará más lejos en la creación de nuevas ideas.





Samus Aran no sólo está a punto de enfrentar uno de sus más grandes retos, sino que será una experiencia inolvidable en todos los sentidos. Gracias a las cualidades del Wii tendrás un control simplificado que evitará que te compliques con acciones desgastantes, es decir, a través de movimientos bruscos o constantes como ha ocurrido en otros juegos.







¿Sabías que...?

Curiosidades que todo fan de **Metroid** debe conocer.

1.- Gumpei Yokoi, quien diera vida al concepto del Game Boy, también fue aclamado por su participación al diseñar una de las historias y personajes más populares de Nintendo **Metroid** y su heroína **Samus Aran**, esto en 1986

2.- **Metroid**, al igual que **The Legend of Zelda**, fue de los títulos importantes que no vimos llegar al Virtual Boy; este novedoso portátil de 32 *bits* -que también fue concebido por Gumpei Yokoy- fue de los fracasos más duros de la compañía japonesa.

3.- Con **Metroid Other M** se suman doce videojuegos de esta franquicia, siendo el primero lanzado para NES en 1986, y el Wii el sistema que más títulos ha presentado (**Metroid Prime 3: Corruption**, **Metroid Prime Trilogy** y **Metroid Other M**).

En conclusión

Metroid Other M vendrá a situarse como la entrega más ambiciosa de la historia de **Samus Aran**, no sólo por los cambios y nuevos elementos gráficos y de *gameplay* que implementaron para diversificar el concepto de la franquicia, sino que hasta en la forma de tomar los controles tendremos diferentes experiencias dependiendo de la perspectiva que ocupemos. Nos agradó bastante que optaran por Team Ninja, pues lejos de ser novatos, ya han mostrado que son una compañía talentosa y que ahora viene con todo para Nintendo. Aún no sabemos si habrá secuelas de esta aventura, pero por ahora sólo nos enfocaremos a esta etapa que resulta maravillosa desde el momento en que enciendes tu consola.

Sin temor a equivocarnos, **Metroid Other M** será uno de los grandes éxitos del verano para Nintendo, logrando así una racha de buenos títulos que continuará por lo que resta del año; es por ello que lo elegimos para tener la presencia principal en Nuestra Portada de septiembre y seguramente seguiremos comentando de este juego en los números siguientes, así que mantente pendiente porque hay mucha información que nos gustaría compartir contigo. Por desgracia, no se logró una opción de juego en línea que hubiera sido todo un éxito para que pudiéramos competir con otros cazadores de todo el mundo en una modalidad tipo Death Match como ocurriera en **Metroid Prime Hunters** para el Nintendo DS.

Monster Rancher DS

Una aventura para demostrar tu verdadero poder está por comenzar

Aunque de entrada fuera novedoso, el concepto de **Monster Rancher** a más de una década de su primera entrega fue perdiendo cada día esa magia que permitía que lo jugaras por horas, hasta llegar a la época actual donde pocas personas lo siguen disfrutando. Para remediar la situación, en Tecmo han aprovechado la mejor consola portátil del momento para añadir nuevas opciones en el *gameplay*, volviéndolo atractivo a las nuevas generaciones además de representar un gran avance para los seguidores; se trata de una verdadera evolución.

Libera la vida en su interior

Muchas personas consideraron este concepto una copia de **Pokémon**, pero lo cierto es que aunque tomaba algunas ideas de la obra de Satoshi Tajiri, algunos elementos como la historia no sólo eran original, sino también muy interesantes, ya que en ella nos planteaban un mundo en el que los humanos convivieron por años con extrañas criaturas que posteriormente fueron trasladadas a unos discos de piedra para evitar problemas de tolerancia.

Pasaron los años y los humanos encontraron la forma de regresar dichas criaturas a la vida, cada disco debía ser llevado a un templo especial en el que cobraban vida; lógicamente que esta situación tenía un sentido más allá de encontrar una compañía, los monstruos fueron usados para que pelearan entre sí en diferentes circunstancias y competencias, para decidir quién era el mejor entrenador y así poder llegar a la élite de entrenadores.

A diferencia de **Pokémon**, este juego no pone tanto énfasis en las batallas, lo hace en la creación de nuevos monstruos, dando al jugador la posibilidad de ser él quien decida los parámetros bajo los que la nueva criatura surgirá.

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB — Violencia moderada, temas medianamente sugestivos.






Compañía: **Nintendo** / Desarrollador: **Tecmo Koei** / Categoría: **RPG Simulación**

GAMEPLAY

GRÁFICOS

SONIDO

DIFICULTAD

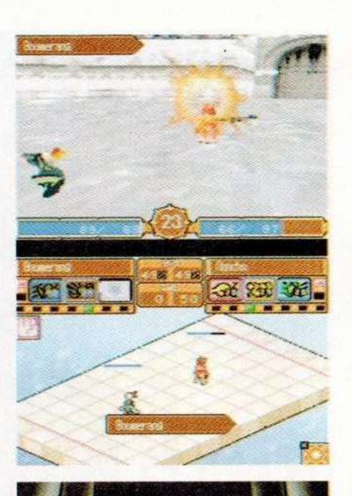

HISTORIA

RANKING



Decide el camino de tu equipo

En las primeras versiones que aparecieron de este juego, se podía usar un CD de cualquier tipo en el momento de las creaciones para dar vida a un monstruo, claro está que dependiendo el tipo de disco el resultado variaba; ahora bien, en el Nintendo DS es lógico que no se puede usar este mismo método, de hecho el intentar cambiar de tarjeta resultaría contraproducente, por lo cual se han implementado diferentes opciones para conseguir el mismo resultado.



Si deseas crear un monstruo en este juego para NDS, puedes usar la pantalla táctil, dejar volar tu imaginación para después ver cómo lo interpreta el sistema, pero ahora bien, si sientes que tu pulso no es muy bueno que digamos, tienes otra alternativa: usar el micrófono; así es, dependiendo de las frases que digas en el momento de la creación, obtendrás un monstruo distinto.

Dependiendo tus avances en el juego, obtendrás diferentes métodos para obtener criaturas especiales, lo cual te mantendrá investigando por horas, si es que deseas tener la mejor party de la aventura.



Pasando a los enfrentamientos con otros monstruos, serán de tipo táctico, más parecido a lo visto en **Fire Emblem** por ejemplo que a un RPG tradicional; en la pantalla inferior veremos el área de juego cuadriculada y el menú con todas las opciones que podremos seleccionar a lo largo de la batalla; es importante que para seleccionar el movimiento, analices factores como la potencia y sobre todo la distancia, ya que puede ser que no logres impactar o que la fuerza no sea la que esperabas.

La variedad de estrategias que podrás emplear en esta obra es tan grande como la cantidad de monstruos que puedes crear, pero lo mejor es que no sólo podrás poner a prueba tus habilidades contra la computadora, ya que si lo deseas, puedes retar a tus amigos de manera local o bien usando Wi-Fi, lo cual ha sido un gran acierto, tomando en cuenta que además de las peleas puedes intercambiar monstruos para lograr mejores combinaciones.



DATOS EXTRAS

1.- En Japón este juego es secuela directa de **Kaite Shabette Hajimeyou!: Monster Farma DS**, que fuera todo un éxito en su lanzamiento hace ya varios años.

2.- **Monster Rancher DS** no es nuevo en Japón, de hecho su salida se dio en 2008, pero por diversas circunstancias, para nuestro continente estuvo pospuesto.

3.- El anime **Monster Rancher** se transmitió originalmente en Japón de 1999 al 2000, contemplando 73 episodios.




Revisa bien cada uno de los menús del juego para poder avanzar.

La pelea final

Monster Rancher DS es un título sólido que a pesar de los múltiples retrasos que tuvo en su lanzamiento, ofrece una experiencia de juego dinámica y agradable, en la que no te complicas tanto como en otras obras similares, lo que representa su principal ventaja. El único parecido que tiene con el trabajo de GameFreak y Nintendo, es que coleccionas monstruos, de ahí en fuera, te aseguramos que no te va a decepcionar, pues ha logrado una identidad propia.



RANKINGS

Master:

Llegué a ver la serie de animación en un par de ocasiones, nunca me llamó tanto la atención este concepto, pero ahora que llega al Nintendo DS totalmente renovado, puedo asegurar que es un buen juego. Su virtud radica en que para tener un equipo competitivo necesitas realizar bastantes pruebas creando monstruos, lo cual se vuelve una verdadera adicción, que se ve recompensada cuando puedes competir contra otros oponentes ya sea de manera local o mundial. Definitivamente **Monster Rancher DS** es un juego que vas a disfrutar bastante, no importa cuántas veces lo juegues, siempre encuentras nuevas criaturas o estrategias que te permiten experimentar nuevas emociones.

Crow:

En particular, no soy fan de esta serie, sin embargo, hay que checarla desde un punto de vista objetivo, así que, apegándome a dicho criterio, me agradó la cualidad de generar un monstruo aleatorio a través de los trazos que hagas en la pantalla táctil o de lo que hables por medio del micrófono; parecerá una nimiedad, pero es un tipo de interactividad juego-usuario que no se ha explotado tanto. Cambiando de asunto, el juego es entretenido, sí, para los fans o aquellos que gusten de la acción parecida -más no igual- a **Pokémon**, pues aquí no se trata meramente de un RPG. Puede que no sea del agrado de todo público, pero para los fans habrá detalles que les agradarán.

Panteón:

Simplemente no puedo hablar a favor de esta serie; ya estoy cansado de las historias con monstruitos entrenables para combatir, y por ende, sumamente hastiado de ver como siguen y siguen lanzando más versiones de cada franquicia, cada una igual de insulsa que la anterior. Puedes ver este juego como un fusil más de la fiebre amarilla; un pretexto más para sobreexplotar la franquicia o inclusive como un juego más que descaradamente quiere que gastes tus domingos sin importar que realmente no tiene nada nuevo o que valga la pena; de cualquier forma, yo te exhorto a que mejor inviertas tu dinero en cualquier otra cosa, pues de todos modos, pronto habrá otro más...

The Last Airbender

El hombre ha pasado muchos años intentando controlar los cuatro elementos básicos de la naturaleza, es decir, el fuego, viento, agua y tierra, sin embargo jamás ha podido manipularlos totalmente a su antojo, siempre han existido factores que se lo han impedido... por lo menos hasta antes de la llegada de **Aang**, el protagonista de la película **The Aribender** que THQ ha adaptado de manera excelente a nuestro Wii, título en el que sabremos lo importante que es conocer nuestro medio ambiente.

La ambición sólo trae destrucción y llanto

El argumento de **The Last Airbender** nos lleva a un mundo místico, dividido en cuatro grandes naciones, una por cada uno de los elementos existentes; la relación entre ellos parecía estar bien, pero como siempre ocurre, no falta quien desea tener más poder, en este caso, la nación del fuego, que sin pensarlo dos veces, comenzó a invadir a sus vecinos, ocasionando un grave sufrimiento a los habitantes de cada país.

Por desgracia, la situación lleva más de un siglo igual, nadie ha podido terminar con la invasión del país del fuego, pero parece que eso está a punto de cambiar, ya que un joven prodigio ha aparecido, su nombre es **Aang** y tiene la cualidad de poder manipular a su antojo los cuatro elementos, razón suficiente para que todos los habitantes de los países en guerra, depositen en él sus esperanzas.



Deja que tus sentidos fluyan junto a la naturaleza

TEEN T ESRB — Violencia fantástica moderada.

© 2010 THQ





Compañía: **THQ** / Desarrollador: **THQ** / Categoría: **Acción**























Para lograr un mayor realismo, se han adaptado todos los movimientos clásicos de los personajes más representativos de la serie de animación.

Esta primera película está basada en la historia **Avatar: La Leyenda de Aang**, que se transmitiera en todo el mundo por el canal de televisión Nickelodeon; aunque muchas personas la confunden con un anime (japonés), lo cierto es que fue animada en Corea del Sur.

Domina tus sentidos

La historia de la cinta es muy buena, pero se han realizado algunos cambios para que la acción se mantenga constante y puedas conocer otros aspectos de los personajes que de otra forma hubiera resultado imposible de plasmar. THQ ha sido consciente del gran compromiso que tenía al tratarse de una serie de éxito mundial; millones de seguidores en todo el mundo estarían pendientes de los resultados, por fortuna, no los han decepcionado.

Elige el camino que seguirá tu destino

Como ya te comentamos, el héroe es **Aang**, pero no será el único personaje que puedas controlar a lo largo de tu aventura, también tendrás acceso a **Zuko** y a **Blue Spirit**, está claro que dependiendo de tu elección tendrás ciertas ventajas al momento de enfrentar a tus enemigos, por lo que te recomendamos que antes de decidir le dediques unos minutos a cada uno para evaluar con cuál de ellos te sientes mejor.

Lógicamente que los controles juegan un papel importante en el desarrollo, gracias a ellos podrás realizar los movimientos en las batallas, tanto el Wiimote como el Nunchuk se complementan de manera perfecta para que la experiencia de juego sea óptima al mismo tiempo que te hacen sentir como si fueras el protagonista del duelo gracias a que empleas las mismas técnicas secretas que se han vuelto tan populares tanto en la serie como en la película.

Libera a tu pueblo del poder del fuego

The Last Airbender es una buena adaptación de la película, lo cual se debe a que desde hace tiempo THQ quiere recuperar el prestigio que tenía hace algunos años (**Bratz Girlz** no es muy buena carta de presentación), por lo que han trasladado toda la acción de la película de una manera sobresaliente, lo que dejará satisfechos tanto a los fans de la serie como a los que van comenzando en el universo **Airbender**.

Entre los movimientos especiales que vas a tener a tu disposición se encuentran tales como crear remolinos de viento, bolas de fuego, todos con un poder sorprendente, aunque eso sí, dominarlos no será cosa sencilla, deberás pasar practicando bastante si es que no quieres caer frente a los rivales más fuertes.

ALGUNAS CURIOSIDADES

1.- Los autores de la historia original de la serie fueron Michael Dante y Bryan Konietzko.

2.- La serie se transmitió de 2005 a 2008, en un total de 61 capítulos donde nos relataban no sólo la historia de **Aang**, sino también de otros personajes memorables como **Katara** y **Sokka**.

3.- El argumento se divide en tres grandes libros, Agua, Tierra y Fuego, que equivaldrían a las temporadas.

RANKINGS

Master:
El juego como tal, dejando de lado la serie o la película, es muy bueno; desde un inicio comienza la acción, no tienes que pasar dos horas comprendiendo los controles, de inmediato los asimilas y comienzas a crear diferentes jugadas dependiendo del personaje que haya seleccionado. Muchas veces he criticado las adaptaciones del cine a videojuego, ya que no ofrecen algo realmente novedoso, pero en **The Last Airbender** se nota una clara mejoría en ese sentido, aunque tampoco se coloca al nivel de **Golden Eye** por ejemplo. En pocas palabras, es un título bueno que vas a disfrutar bastante no importando qué tanto conozcas el concepto original o si viste la película en la pantalla grande.

Crow:
El juego está plenamente basado en la película homónima que dirigió M. Night Shyamalan, sin embargo, como es costumbre en las adaptaciones a videojuego, aquí notarás situaciones adicionales que incrementan tu aventura. El juego, creado por THQ, tiene sus partes buenas, aunque cabe destacar que también tiene sus fallas tanto en *gameplay* como en los escenarios gráficos; pues siento que los desarrolladores hubieran podido mejorar esas áreas para ofrecernos un título que vaya de acuerdo con la estatura de la serie de televisión. También podrás encontrar una versión para el Nintendo DS para que lleves la acción a todas partes, en la que, claro, se aprovecha la pantalla táctil.

Panteón:
Como siempre, la comercialización ha alcanzado inclusive al **Avatar**, **Aang**. Después de su exitosa serie televisiva, decidieron lanzar la película de *Live Action*, la cual no es mala, al contrario, es buena, aunque sí le falta ese toque especial que caracterizó a la caricatura. Ahora tenemos el juego basado en la película basada en la serie... sí, es repetitivo, pero así es la cosa: repetir para sacar más dinero. En términos generales, es un buen título, pero dista mucho de ser 100% recomendable; pudieron haber pulido ciertos detalles, pero se conformaron con lanzarlo rápido para aprovechar el auge de la cinta antes de que sea olvidado por algo más nuevo. Si puedes, mejor juégalo antes de comprarlo.



The Lord of the Rings: Aragorn´s Quest

No cabe duda que el universo de Tolkien tiene mucho que ofrecernos todavía, ayudado por la magia de la mercadotecnia, claro está. En esta ocasión tenemos la oportunidad de volver a vivir las emocionantes aventuras del legendario héroe de la Tierra Media, **Aragorn**, mientras él y sus amigos tratan de poner fin de una vez por todas a **Sauron** y su malvado anillo. Sí, sabemos que es una historia que ya conocen la mayoría y que ya hemos jugado anteriormente; pero créenos que este título tiene más puntos a favor que en contra, así que vamos a darle una buena revisión para que veas qué es lo que nos tiene que ofrecer esta nueva propuesta para nuestros Nintendo Wii.

Las misiones que encontrarás en este juego te remontarán a las escenas de las películas.

Hemos jugado muchísimos títulos basados en las aventuras de **LOTR**, ¡pero ninguno te pone en el combate de manera tan realista como **Aragorn´s Quest**!

Aragorn, heredero de **Isildur**

Tal y como se puede imaginar, en este juego tomas el papel del legendario guerrero y heredero indiscutible del trono de Gondor, **Aragorn**. Esto plantea la primera diferencia entre esta entrega y otros juegos basados en la trilogía de Tolkien, pues se trata más que nada de los eventos de **Fellowship of the Ring**, **The Two Towers** y **Return of the King**, pero desde la perspectiva de **Aragorn**. Aquí podrás pelear sus batallas y blandir su espada, tensar su arco o arrojar su lanza, a lo largo de numerosas etapas en las que dividen cada parte de la trilogía. Claro que no estarás solo en tu campaña, pues tanto los demás miembros de la Comunidad del Anillo como otros personajes aliados pelearán a tu lado contra las fuerzas de **Sauron**.

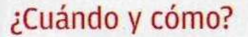


¡La acción en este juego es rápida, intensa y muy emocionante!









¿Cuándo y cómo?

A pesar de que este juego comprende las tres películas, el tiempo real en el que se lleva a cabo es en la Cuarta Edad de la Tierra Media; es decir, esto es después de que **Frodo** y compañía lograron acabar con el anillo de **Sauron** y la paz ha sido restablecida en los reinos aledaños. En este tiempo, **Gandalf the White** y **Frodo** han partido a tierras lejanas y **Aragorn** es el rey de **Gondor**; por su parte, el buen **Samwise Gamgee** vive tranquilo narrando a sus hijos las heroicas aventuras de la Comunidad del Anillo y cómo pusieron fin a la amenaza del Señor Oscuro. Cada una de estas historias es un capítulo del juego, y es ahí donde tú debes retomar el papel de **Aragorn** y revivir sus hazañas.



Una buena opción

Si eres fan del mundo extraordinario de Tolkien, seguramente ya habrás jugado algunos de los otros títulos basados en las historias de la Tierra Media; pero créenos que **Aragorn´s Quest** realmente vale la pena por su *gameplay*, elementos y detalles que lo convierten en un clásico que ningún aficionado a **The Lord of the Rings** puede dejar pasar. Nos hubiera gustado un poco más de elecciones para el modo cooperativo, pero no siempre se puede tener todo en la vida. Dale un vistazo y podrás decidir si este título merece estar en tu colección.

Experimenta el combate

Básicamente, tu deber es controlar a **Aragorn** y pelear cada batalla con tus armas (espada, arco y lanza), pero además tendrás que explorar cada escenario, resolver algunos *puzzles* y encarar muchos peligros; en ocasiones tendrás que combatir a tus adversarios montado en tu caballo para poder sobrevivir. Nos gustó mucho la forma como controlas al héroe, pues con el *Nunchuk* te mueves y realizas acciones básicas, además de que lo usas a manera de escudo, mientras que el Remote hace las funciones de tu arma principal; obviamente, las capacidades del control están muy bien empleadas, de manera que sentirás que realmente estás blandiendo tu espada como todo un guerrero de la Tierra Media mientras combates a los secuaces de **Sauron** y **Saruman**, tanto a pie, como arriba de tu corcel a toda velocidad.

Hasta los reyes necesitan ayuda

Aragorn es una verdadera máquina de pelear, sus movimientos son certeros, rápidos y letales; pero cuando se trata de pelear contra hordas enteras de **Orcos**, **Trolls** de las cavernas y espectros del anillo, no cabe duda que una ayuda es bien recibida. Para poder sobrevivir en cada escena tendrás que ir descubriendo nuevas y más poderosas armas, armaduras y mejoras a tus *status*, los cuales también podrás comprar con unas cuantas monedas en las tiendas de bajo o mediano prestigio de la Tierra Media. Las habilidades que irás consiguiendo para tu personaje te darán la ventaja necesaria para poder enfrentar a enemigos más grandes y acabar con ellos.

Un *look* diferente

Una de las más notorias diferencias que hay entre este juego y la mayoría de las demás versiones basadas tanto en las películas, como en los libros directamente, es que los personajes tienen un diseño un tanto caricaturizado, en contraste con los gráficos más serios que han distinguido a las demás entregas (sin contar **The Hobbit**, obviamente, cuyo diseño es similar). Queremos suponer que es una forma de hacerlo más vistoso y atrayente para los videojugadores más jóvenes y así, ampliar más el rango de consumidores potenciales. Para ser sinceros, no nos pareció mal este cambio, pues el *gameplay* es lo suficientemente sólido como para preocuparnos por lo gráfico.

El cambio es bueno

Obviamente, y como pasa en la mayoría de los casos, hay ciertos cambios en algunas de las partes del juego en comparación con los eventos de la película. Esto le da un toque singular a la aventura y la hace más fresca, con mayor potencial a sorprenderte y que no estés simplemente esperando "jugar la película", sino más bien tiene cosas y elementos extras para que te emociones más y estés siempre a la expectativa. Un ejemplo es que en las minas de Moria no vimos araña gigante alguna, pero aquí sí te encontrarás a varios de estos arácnidos a los que tendrás que vencer para sobrevivir. Claro que lo más relevante de cada parte de la historia no queda fuera, como la pelea con el **Troll** de las cavernas, por ejemplo.



Compañía: **Warner Bros. Interactive** / Desarrollador: **Headstrong Games** / Categoría: **Acción/Aventuras**

GAMEPLAY  

GRÁFICOS 

SONIDO 

DIFICULTAD  

HISTORIA 

RANKING   8.5

Sin complicaciones

Como te comentamos anteriormente, aquí usas tanto el *Nunchuk*, como el Remote, cada uno es el escudo o arma secundaria y el arma principal, respectivamente. Lejos de hacer el juego complicado, los desarrolladores optaron por lo sencillo para que sea apto para todo tipo de jugadores y no limitarlo a sólo los fans de más de treinta años de la serie de Tolkien. Si ya jugaste títulos en donde usas ambos controles del Wii, créenos que no tendrás ningún problema en dominar **Aragorn´s Quest**; sus controles son simples, los movimientos sencillos y la diversión está garantizada. Claro está que mantiene un nivel de reto constante y podrás configurar la dificultad del juego para tener un desafío de acuerdo con tu nivel de juego y habilidad con el control.

Cambiando la perspectiva

La idea de volver a pasar los eventos de la trilogía normalmente indica una obvia forma de exprimir la franquicia, tal y como pasa con todas las versiones y entregas de los juegos de **Dragon Ball**, que nos hacen gastar y gastar aprovechándose del fanatismo; curiosamente, esto no pasa en realidad con **Aragorn´s Quest**, pues aquí le dan un toque muy distinto a lo que hemos jugado anteriormente, haciéndolo un juego muy recomendable, aun para quienes no son tan fans de la serie.



Si eres fan de las aventuras del mundo de Tolkien, no dudes en conocer este juegazo; pero eso sí, te recomendamos leer también los libros, pues son excelentes.



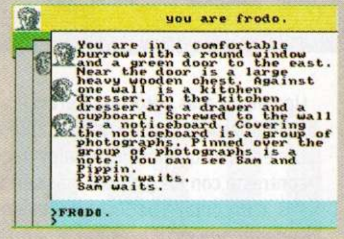
¿El Señor de los Anillos antes de Peter Jackson? ¡Aunque usted no lo crea!

1.- El primer juego basado en la historia iba a salir para Atari 2600 bajo el nombre: **Lord of the Rings: Journey to Rivendell**, pero fue cancelado y nunca vio la luz del día.

2.- Un juego que sí salió, pero fue muy poco conocido fue **The Hobbit**, basado en el libro del mismo nombre de **J.R.R. Tolkien**; fue lanzado para varios sistemas de la época, como el Commodore 64.

3.- Shadows of Mordor: Game Two of Lord of the Rings fue otro título para Commodore 64 basado en los trabajos de Tolkien; este fue una aventura de texto; común en aquellos días, prácticamente inexistente al día de hoy.

4.- J.R.R. Tolkien's The Lord of the Rings, Vol. I fue otro de los juegos inspirados en la serie de libros; éste salió para ciertos sistemas, y tuvo una versión para SNES la cual tampoco fue bien recibida por su lentísimo *gameplay* y tediosas misiones tipo mandadero.





Dos son mejores que uno

A pesar de que este juego está enfocado en las aventuras de **Aragorn** y por ende, podría ser sólo para un jugador, los desarrolladores no dejaron a un lado la posibilidad de que otra persona se una a la acción para hacer más emocionante la aventura en la Tierra Media; dicho jugador toma el papel del mago más famoso de la serie: **Gandalf the Grey**, quien además de combatir ferozmente en combate cuerpo a cuerpo, usa sus dotes mágicas para ayudar a la causa y detener de una vez por todas la amenaza de **Sauron**.

¿Por qué Aragon?

Sabemos obviamente que todos tenemos gustos diferentes, así como personajes favoritos distintos, por lo cual tal vez exista alquien que hubiera preferido un **"Legolas´ Quest"** o un **"Frodo´s Quest"** (aunque este último lo vemos muy poco probable, porque básicamente no tendría ataques, ja ja ja); pero es precisamente la profundidad de carácter e historia que tiene este singular personaje, por lo cual protagoniza su propio videojuego. **Aragorn** sufre por su linaje y tiene dudas sobre tomar su papel como heredero de **Gondor**, pero son su valentía, entrega y sentido del honor, las virtudes que lo convierten en algo más que un rey por herencia.

RANKINGS

Master:

Después de todo el tiempo en el que este juego se retrasó, llegué a pensar que se cancelaría, pero por fortuna no ha sido así, además de que honestamente ha superado lo que pensaba de su oferta. Más que terminar con los enemigos que se nos crucen y concluir el nivel, nos permite gran variedad de ataques y movimientos que dan un toque de estrategia a cada combate. Por otro lado, el poder elegir diferentes personajes nos permite experimentar y conocer desde varias perspectivas esta obra, que por cierto, tiene un excelente apartado gráfico; fue un acierto el elegir Cell Shaded para ambientar cada una de las locaciones que vamos a recorrer con estos grandes guerreros.

Crow:

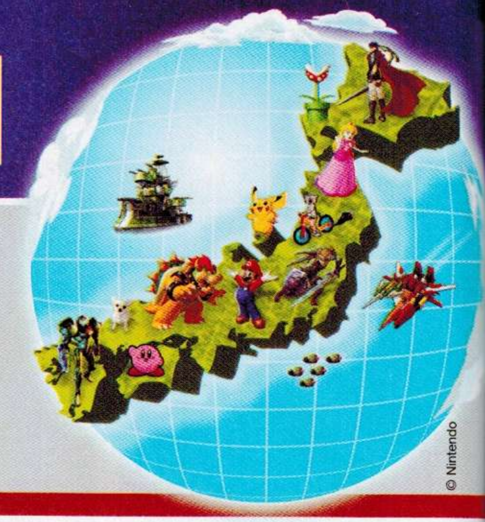
Luego del éxito que logró la trilogía de **El Señor de los Anillos** en Nintendo GameCube, se tuvieron unos cuantos tropiezos, como ocurrió con **The Hobbit**, pero ahora ya se vuelve al camino que tanto nos gusta a los fans de las historias de Tolkien. **The Lord of the Rings: Aragorn's Quest** es un título desarrollado por Warner Bros. Interactive, cuyo concepto es la aventura épica que toma lugar de la mano del rey de Gondor. Por supuesto, en tu travesía encontrarás un sinfín de enemigos de todo tipo de fortalezas, así como poderosas criaturas que deberás enfrentar con estrategia si no quieres salir con los pies por delante. ¿Punto malo? Gráficamente pudieron haber logrado más.

Panteón:

Siendo uno de los personajes favoritos de la serie, me pareció por demás excelente la idea de que le dedicaran su propio juego a **Aragorn** y así, poder vivir sus aventuras desde otra perspectiva. A pesar de que me agradaron mucho los títulos que salieron para el GCN, esta aventura tiene un "no sé qué", que me agradó bastante. Eso sí, se me hizo curioso el detalle que fuera un juego para dos personas, pero que no pudieras elegir a los otros personajes; bueno, es lógico que si no hubiera sido así, sería "otro más", pero bueno, tampoco se trataba de elegir a dos **Aragorns** de color distinto, muy al estilo del SNES, ¿verdad? Se los recomiendo mucho, no se van a arrepentir.

UN VISTAZO A JAPÓN

Hemos hablado de varias series de anime, todas con temas diferentes pero que de alguna u otra forma dejan algún tipo de mensaje en los espectadores, el cual les ayudará a lo largo de sus vidas; sin embargo, no existe serie en el mundo que lo haga como **Evangelion**, la obra maestra del estudio Gainax y de su autor Hideaki Anno, que es precisamente a la que dedicaremos este Vistazo a Japón; así que en este momento, olvídense de todo a su alrededor y déjense atrapar por la magia de **Evangelion**, que no importando el paso del tiempo, seguirá formando una leyenda, que traspasará toda frontera.



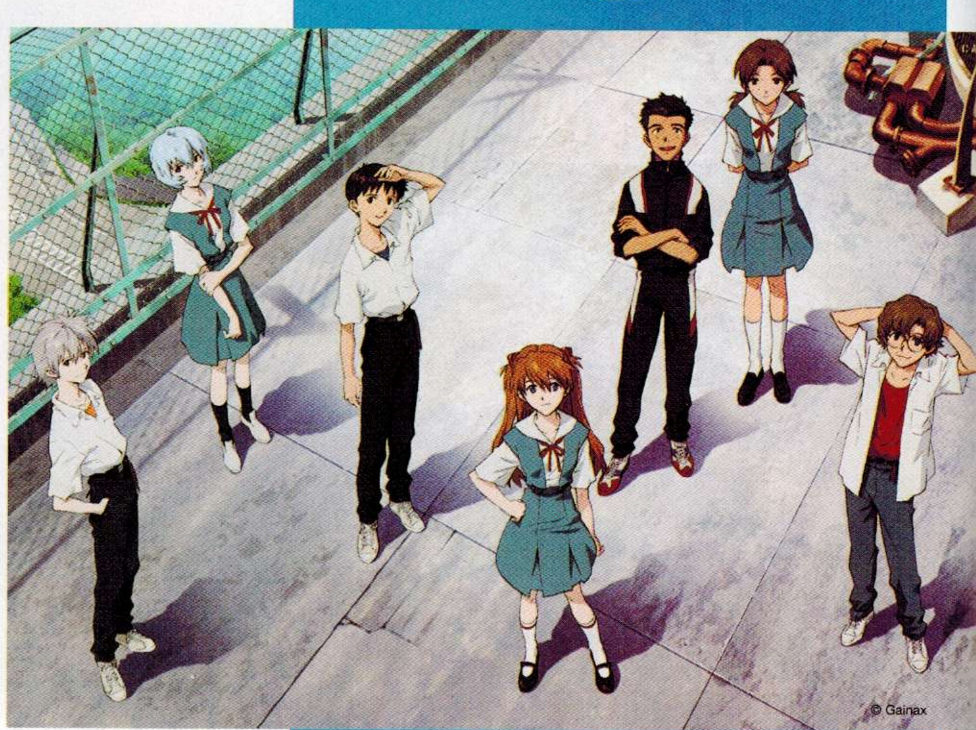
La verdad de la vida no puede ser para todos... decide tu camino en el mundo

Evangelion

Comencemos hablando del inicio de esta serie, para posteriormente enfocarnos en las nuevas películas que se encuentran disponibles solamente en Japón. **Neon Genesis Evangelion** se trasmitió originalmente de 1995 a 1996, consta de 26 capítulos en los que se nos relata la historia de varios personajes que tienen una cualidad muy especial: todos trabajan juntos para evitar que el mundo se termine.

Nos situamos en el año 2015; una organización secreta de nombre Nerv; está encargada de la seguridad del mundo, de cuidarlo de una amenaza muy especial... unas criaturas de origen celestial a las que simplemente llaman ángeles. Varios kilómetros bajo Nerv se encuentra el Dogma Central, una habitación en la que se puede apreciar un ser que recibe el nombre de **Lilith**... madre de toda la vida en el mundo.

Los ángeles desean entrar al Dogma Central y tocar a **Lilith**; al hacerlo se desataría el denominado Tercer Impacto que terminaría con todo el planeta; ¿cómo hacer frente a tan terrible amenaza? Combatiendo el fuego con fuego. Los humanos lograron crear organismos gigantes, terribles máquinas de batalla que denominaron **Evangelions**, sólo estos seres que tienen el mismo poder que el enemigo son capaces de darle a la Tierra una nueva oportunidad; el único problema es que sólo pueden ser piloteados por jóvenes de 15 años de edad, por lo que encontrar pilotos no es nada sencillo.



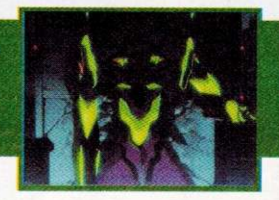
Seguramente en este momento tienes varias dudas si es que no has visto la serie: ¿Tercer Impacto? ¿Hubo impactos anteriores? ¿Por qué pelean los ángeles? Pues bien, todas esas dudas se van despejando a medida que avanza la serie, logrando una conexión increíble con el auditorio, sobre todo porque cada uno de sus personajes tiene problemas de personalidad, existenciales, que poco a poco nos van mostrando lo hermoso de la vida y lo que vale la pena de ella.

Como toda historia de gran popularidad en Japón, tiene un manga, pero a diferencia de otras series, se publica desde 1995. A la fecha han salido 12 tomos pero aún no termina, de hecho, el último de ellos apareció hace tan sólo unos meses, sobra decir que se agotó antes de llegar a los locales de manga, la pre-venta fue un éxito.

La relación de **Shinji** con su padre siempre fue dura, pues no cruzaban más de dos palabras; aun así, jamás perdió las esperanzas de poder tener una familia como tal.



El motivo por el que **Shinji** pilotea el Evangelion, es para buscar reconocimiento, no lo hace por nada más, lo que nos habla de la poca autoestima que tiene al inicio de la historia.



Descubre la verdadera felicidad, no estás solo

A más de una década de su salida, la serie sigue siendo un verdadero fenómeno en todo el mundo, por lo que su casa creadora, Gainax, decidió en 2007 realizar un *remake* de la historia por medio de cuatro películas, de las cuales sólo se han estrenado dos, **Evangelion 1.0 You Are Not Alone** y **Evangelion 2.0 You Can (Not) Advance**. En principio se pensó que simplemente se trataría de la misma historia que ya se conocía sólo que adaptada a los tiempos modernos, es decir, con técnicas nuevas de animación en completo HD, pero el resultado es más que eso, no exageramos al decir que es de las máximas creaciones del anime. Se modificaría la historia totalmente, de forma que todo lo que vimos en la serie original o en el manga quedaría en el pasado, no tendría nada que ver... por lo que muchos se cuestionaban si conservaría el mismo nivel de calidad; la respuesta es evidente, no sólo lo ha mantenido, sino que para muchos lo ha superado, colocando en el firmamento del anime una estrella que brilla en este momento, más que cualquier otra.

Antes de comenzar con el argumento de las cintas, revisemos brevemente a cada uno de los protagonistas, ya que en ellos los autores tratan de reflejar varios problemas de relaciones sociales.

Shinji Ikari

Es el piloto principal de la serie, tiene a su cargo el control de la unidad 01, la más poderosa de todas y en la que se encuentra el alma de su madre, aunque esto, él no lo sabe. Tiene una pésima relación con su papá, creció solo y por lo tanto le cuesta trabajo relacionarse con las personas; es bastante antisocial, prefiere escuchar todo el tiempo música, es la manera como se aísla y evita ser lastimado.



Asuka Langley Soryu

Ella es de Alemania, pero su inteligencia es tal que domina el idioma japonés en poco tiempo. Su personalidad es fuerte, atrevida, le gusta demostrar sus habilidades piloteando el Eva 02 para que el mundo la reconozca, es lo único que busca, ya que tras la muerte de su madre, ella se da cuenta de lo cruel del mundo y prefiere estar sola para jamás volver a sentir dolor; eso es lo que desea.



Mari Makinami

Esta chica es nueva en esta historia, no se sabe mucho de ella, salvo que al parecer fue entrenada en Estados Unidos y tiene un extraño poder que le permite llevar a los Eva (en la segunda película usa la Unidad 02) al modo *Berseker* con tan sólo indicarlo; aún quedan muchas preguntas sobre ella, pero creemos que se irán aclarando en la tercera parte; lo que queda claro es que tendrá muchos fans.



Rei Ayanami

Es la piloto más enigmática del grupo, ella fue la primera en pilotear un Eva, por lo que le corresponde la unidad 00; su origen durante mucho tiempo se mantiene como un misterio, pero después todo se aclara; fue formada a partir de Liltih y la mamá de Shinji, por lo tanto se le puede considerar mitad ángel. Su personalidad es seria, pero en **2.0** se intenta mostrar su lado humano.



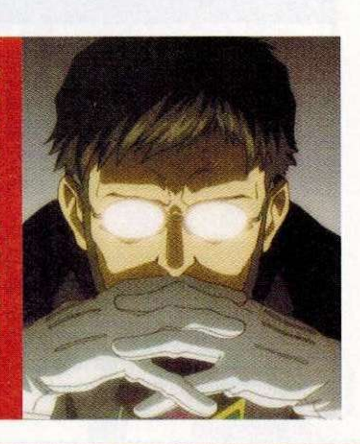
Misato Katsuragi

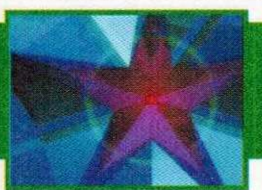
Ella trabaja para Nerv, es capitán del comando de operaciones, todas las estrategias y órdenes para los pilotos en combate surgen directamente de ella. Aunque su forma de ser es bastante extrovertida y alegre, en realidad sólo oculta su verdadero sentir, en el que se encuentra sola, debido a que su padre pereció en el Segundo Impacto y su inseguridad la hiciera separarse de su novio.



Gendo Ikari

Es quien mueve todos los hilos de Nerv, quien desea más que nadie consumar el proyecto de la Complementación Humana, que se dice, es el segundo objetivo de la organización; llevar al hombre a un siguiente paso en la evolución, aunque pocas veces mencionan qué tipo de proceso es este hasta el final de la serie. Es el padre de **Shinji**, al cual siempre mira como un simple instrumento en sus planes.





La forma de los ángeles tuvo modificaciones, pero en algunos casos, se transformó de forma total como es el caso del enemigo que enfrentan en conjunto **Shinji** y **Rei**.



El escudo AT que manejan en la serie no es otra cosa más que la luz del alma, un territorio sagrado como lo describe el mismo **Kaworu** en la serie original.

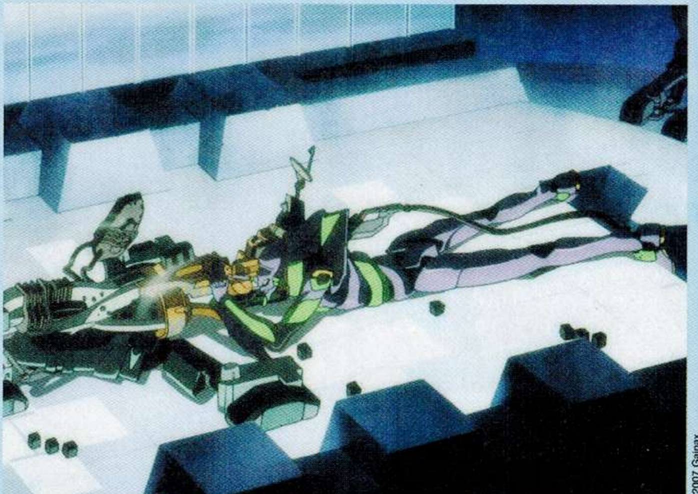






Aunque algunas de las escenas de batalla se conservaron sin muchos cambios, algunas otras fueron competamente remodeladas, lo que todos los seguidores de la serie agradecieron, sobre todo porque les brindó otra perspectiva.





Un nuevo comienzo en el Universo

En la primera película, **You Are Not Alone**, se hace la introducción a la serie, se nos relata cómo comenzó la invasión de los ángeles y cómo los humanos al querer obtener su poder, generaron el Segundo Impacto, que terminó con prácticamente toda la vida en el planeta, situación que ocurre durante el año 2000 de nuestra era.

Evangelion 1.0 You Are Not Alone se estrenó en Japón en septiembre de 2007, volviéndose todo un fenómeno en las salas de cine de todo el país, desde horas antes de cada función se podía ver gente formada, disfrazada, esperando pacientemente el momento para presenciar esta auténtica maravilla.

El argumento resulta muy parecido al visto en la serie, al menos hasta el capítulo seis, que es hasta donde abarca **Evangelion 1.0**; los cambios más radicales se notan en la forma que tiene el último ángel que aparece, si recuerdan bien, se trata de una figura poligonal con un taladro que intenta ingresar al Dogma Central utilizando dicho recurso, pero ahora, en el *remake*, puede cambiar su figura para protegerse y atacar a sus enemigos.

Misato, a diferencia de lo que ocurre en la animación de 1995, conoce el Dogma Central y la presencia de **Llith** en ésta; originalmente ella se enteraba después de amenazar con un arma a una de sus compañeras, **Ritsuko**, para que le revele los secretos que tan celosamente guarda Nerv, que no es otra cosa más que una habitación en donde tienen decenas de clones de **Rei Ayanami**.

El dilema del erizo es uno de los temas que toman mayor importancia en **Evangelion** (tanto película como serie), ya que nos muestra de una manera asombrosa lo complicadas que pueden resultar las relaciones personales si no se tiene tolerancia y respeto por la compañía humana. El dilema del erizo es como tal un término que se utiliza para explicar por qué las personas huyen y se rechazan mutuamente; si dos de estos animales estuvieran juntos, se lastimarían con sus espinas, por lo que es mejor estar solos, sin dolor... justo como lo hacen **Shinji** y **Asuka** por ejemplo, se mantienen al margen de las personas para no resultar lastimadas.

Al terminar, justo después de que **Shinji** y **Rei** vencen al sexto ángel, en ese momento todo parece estar apegado al menos en un 80% al guión original, pero al ver los avances de la siguiente película, el director Hideaki Anno decidió impresionar al mundo mostrando una nueva piloto (**Mari**), a **Kaworu** (un personaje que aparece al final de la serie), y un nuevo Eva en la Luna, todo esto desató gran cantidad de teorías, las cuales tardaron dos años en poder comprobarse; así es, **Evngelion 2.0 You Can (Not) Advance** se estrenó hasta el verano del año pasado en Japón, una larga espera sin duda.

Los compañeros de clase de **Shinji**, **Kensuke** y **Touji**, logran con sus experiencias y compañía, que **Ikari** se dé cuenta del verdadero valor de la amistad en esta vida.



Kaji es uno de los personajes más importantes en la trama de **Evangelion**, sus actos son fudamentales para que Nerv obtenga datos para realizar todos sus proyectos.







El argumento de **Evangelion** es verdaderamenre indescriptible, toca tantos conflictos y temas existenciales que deja una sensación rara en el especador, en la que lo único que podemos hacer, es reflexionar sobre nuestro papel en la vida.





Es momento de volar con tus propias alas

Fueron dos largos años, pero en 2009 valió la pena cuando millones de fans en Japón pudieron ver la cinta y apreciar el notable cambio que tuvo la historia, giros que absolutamente nadie se esperaría, los cuales vamos a comentarte a continuación, así que si prefieres esperar a que esta obra llegue a América, te recomendamos que mejor evites leerlo.

Lo primero que llama la atención en la película es la presencia de **Mari Makinami**, una piloto que de inmediato entra en acción controlando al Eva Unidad 05, que parece ser fue desarrollado en Estados Unidos, ya que tiene una estructura diferente a los que se conocen en Japón, cuenta con varias extremidades que lo ayudan a desplazarse de manera rápida y precisa por cualquier tipo de superficie.

En la historia original, quien hace las pruebas para la Unidad 03 es Touji Suzuhara, compañero de escuela de Shinji; después del brutal enfrentamiento, en el anime pierde una pierna, mientras que en el manga perece, ocasionando que su amigo decida alejarse de los Evas.

Dos personajes que tuvieron grandes cambios, fueron **Asuka** y **Rei**. La primera, a pesar de mantener ese carácter rebelde y descarado que la caracteriza, comprende gracias a los actos de **Misato** y **Shinji** lo valioso que es la compañía, que se debe agradecer y valorar el tener una amistad o alguien que se interese por nosotros... desafortunadamente, justo cuando comprende esto, ocurre una tragedia, ya que ha sido solicitada para realizar las pruebas de activación de la Unidad 03, quien ha sido poseída por un ángel, obligando a **Gendo Ikari** a tomar medidas drásticas. **Shinji** no desea combatir contra su amiga, por lo que su padre activa el piloto automático de la Unidad 01 para poner un alto al nuevo ángel... la batalla fue sencilla, el Eva de **Shinji** terminó en segundos con la amenaza, pero también destruyó la cápsula de **Asuka**, por lo que ella sale seriamente lastimada, de hecho no se sabe si podrá sobrevivir al ataque.

Por su parte, **Rei** ha cambiado su comportamiento seco y mecánico por uno amoroso; quien ha logrado esta metamorfosis, no ha sido otro más que **Shinji**, al grado de que **Rei**, conociendo el dolor que representa para **Ikari** no poder estar con su padre, decide organizar una cena con todos sus amigos, no importando que su poca experiencia en la cocina le ocasione varias cortaduras; lo único que desea es unir a sus seres queridos... pero el destino a veces reserva tragos amargos, y ese día pasa la tragedia de **Asuka**.



Al parecer la Unidad 05, que era la que usaba **Mari** al inicio de la película, se trataba de un modelo único, ya que jamás se había presentado antes durante la serie.

El nuevo perfil de **Asuka** no es lo único que estrena en la segunda película, también lo hace con su segundo apellido, ahora se le conoce como **Shikinami**.

Para el final de la cinta, un nuevo ángel ataca Nerv; esta vez lo hacen **Mari** y **Rei** pero no lo logran hacerle daño alguno, de hecho, el enemigo se come el Eva 00, fusionándose con **Ayanami** para dar paso a una criatura en verdad monstruosa. La única esperanza es **Shinji**, quien después de meditarlo decide ayudar a sus compañeras. Cuando se encontraba en plena batalla, la energía de la Unidad 01 se agota, pero de la nada se reactiva por un poder celestial que coloca al Eva a un paso de ser Dios. Destruye el ángel sin problemas, **Shinji** en un acto heroico rescata a **Rei**, pero todo parece indicar que la consecuencia será el Tercer Impacto, ya que se ha liberado al ser debajo de la armadura morada... lo cual extrañamente parece agradarle a **Gendo Ikari**, como si fuera parte de su proyecto para la Complementación Humana, resulta muy curioso.





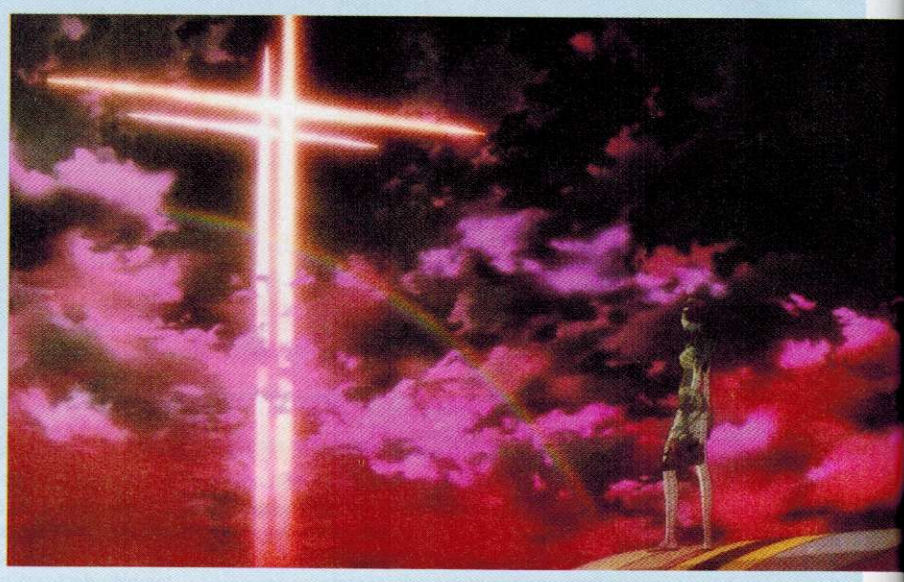




¿Cuáles son los secretos que nos guarda Gainax en la tercera y cuarta partes de esta serie? Creemos que el final. Al igual que ocurrió con el de la historia original, va a volverse un parteaguas, un nuevo comienzo para todo el anime, con el cual, los únicos que vamos a salir beneficiados somos nosotros.

Por si las cosas no estuvieran ya bastante raras, de la Luna llega un nuevo **Evangelion**, piloteado por **Kaworu Nagisa**, el cuarto niño de la serie original que al final resultara ser un ángel; pues bien, al parecer ahora nos guarda otra sorpresa, pero no se sabe si conservará o no su naturaleza divina.

Con todo lo anterior, sólo queda esperar que llegue a nuestro continente para poder disfrutarla, quizá no en los cines, pero sí por medio de DVD y Blu-Ray; lo importante es que seamos testigos de lo que es, a todas luces, una de las mejores películas en la historia del anime y que desde ahora ha marcado un nuevo comienzo.



Durante toda la serie se hacen referencias religiosas, como son las cruces que vemos en la imagen siempre que un ángel es exterminado por los protagonsitas de la historia.





Conoce tu interior

Lo importante de **Neon Genesis Evangelion** no son las bellas chicas o las increíbles batallas, su objetivo va más allá de representar un par de horas de entretenimiento; lo que se pretende con esta obra, es demostrarnos el valor de la vida, su lado brillante, su lado oscuro, y como a pesar de los problemas, vale la pena levantarse, pelear por nuestros ideales aunque el mundo entero pudiera estar en contra, ya que esa perseverancia, ese valor, son los que alimentan día a día nuestros sueños, sin los cuales, la existencia de la humanidad, no tendría significado.



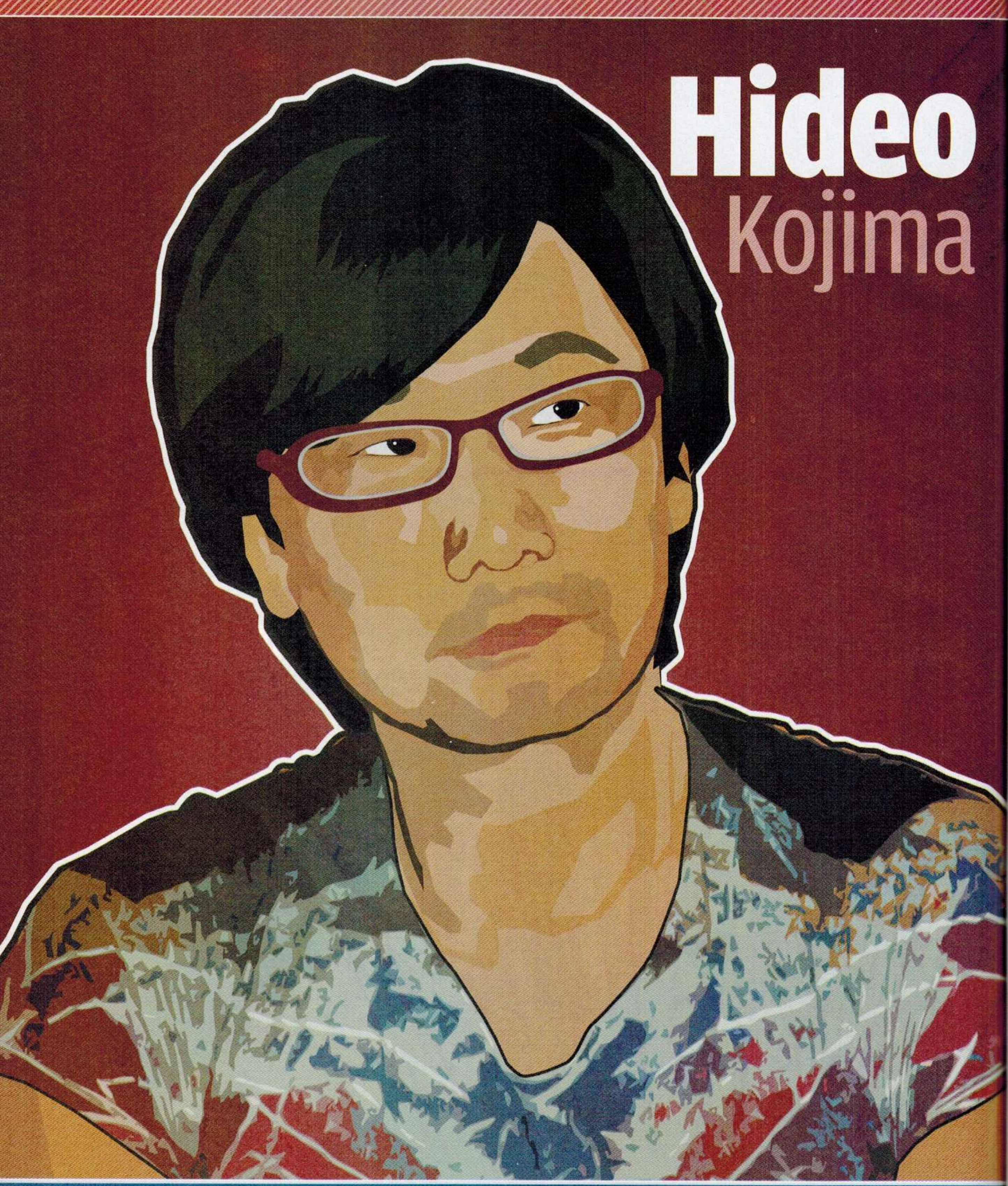
Aunque de entrada fue polémica, la aparición de **Mari** se ha justificado de manera perfecta, además de que los fans la han aceptado.



Parte esencial para que Evangelion 2.0 tuviera tanto éxito, fueron los cambios en el argumento, afectando a personajes principales como **Asuka**.

Por Toño Rodríguez

Hideo Kojima



Evento: **Konami** / Lugar: **Los Cabos, Baja California** / Fecha: **julio 26**

Ilustración: Frank Cuevas

Club Nintendo: ¿Cuáles son tus pensamientos una vez que viste el Nintendo 3DS, y cuál es la idea de llevar un juego de Metal Gear Solid a este nuevo sistema que está por salir?

Hideo Kojima: Cuando las personas de Nintendo me mostraron el Nintendo 3DS me sorprendió muchísimo, la verdad fue algo que llamó mi atención. La idea de llevar una secuela de **Metal Gear Solid** a un sistema portátil en tercera dimensión fue algo que llamó mucho mi interés, por lo que comenzamos a explorar posibilidades para llevarlo a cabo, y bueno, el resultado fue lo que mostré en la Electronic Entertainment Expo que recién pasó.

CN: ¿En qué capítulo de la serie se encuentra esta aventura?

HK: Los detalles aún no están confirmados, pero bueno, **Metal Gear Solid 3** es un juego muy popular, tomando en cuenta que es un juego en tres dimensiones, lo cual me interesó mucho; podemos decir que hay muchas ventajas para situar a **Metal Gear Solid** dentro de la selva, por tal motivo lo situamos en esta etapa. Ahora creo que si cambiáramos mucho la historia de **Metal Gear Solid 3,** muchos de los seguidores estarían en desacuerdo, por eso la idea es conservar la historia intacta, pero si estamos tomando en cuenta que será para una consola portátil con tres dimensiones, haremos que sea divertida y con detalles que la hagan diferente. Con el **Metal Gear Solid Peace Walker** ya hicimos la prueba para meter a la serie en una consola portátil y las ventajas y elementos que fueron divertidos se van a transportar a la versión de **Metal Gear** para el Nintendo 3DS.

CN: ¿Qué nos puedes platicar acerca del modo de juego? ¿Modo cooperativo?

HK: El modo cooperativo se puede dar como un hecho, ya que se tomará como base el modo de **Metal Gear Solid Peace Walker** pero con los elementos en tercera dimensión; esa será la ventaja. Además, aun cuando el juego no esté encendido, habrá comunicación con el videojuego; esta posibilidad también nos resulta muy interesante.

CN: ¿Habrá en algún futuro un proyecto para Wii o no está contemplado?

HK: Actualmente estoy enfocado a este juego para la portátil de Nintendo, por lo que no hay planes para hacer algo para el Wii.



Hideo Kojima de muy buen humor firmando durante su visita a Los Cabos, México.

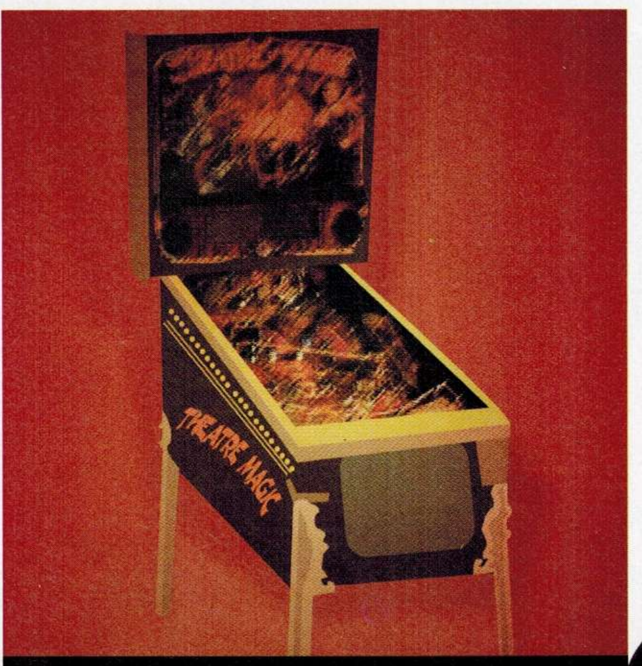
CN: ¿Podremos ver a Snake participar en algún otro juego como Super Smash Bros. Brawl, o es algo que ya no pasará?

HK: Por mi lado no hay algún juego en el que estaría interesado en participar, sin embargo, si hay otro equipo, otra producción que estuviera interesada y me pidiera hacer algo sí contemplaría la posibilidad. Lo interesante de las colaboraciones es que se hagan cosas que nadie espera, nosotros buscamos sorprender al público, además de lo que se hizo con **Super Smash Bros. Brawl,** también hicimos algo con **Monster Hunter**; esto es algo que se está volviendo más común cada día.



La entrevista se llevó a cabo de manera muy casual y relajada, lejos de lo que se vive en un *show* como la Electronic Entertainment Expo, Bueno; el lugar lo ameritaba. Hideo Kojima comentó en su Twitter que regresará el próximo año, veremos qué pasa para entonces.

Los Pinballs



Más que una mesa de juego

El entretenimiento electrónico ha tenido varias épocas, tenido evoluciones y visto aparecer distintos tipos de géneros y clases de juegos para entretener a la gente. Entre ellos existe una clase de máquina que tuvo su auge mucho antes de que los videojuegos alcanzaran su apogeo; estamos hablando de los pinballs. Estas mesas merecen un reconocimiento, pues forman parte de la industria y han llegado también a nuestros sistemas caseros y portátiles, para goce de los fans de ellas. Demos un paseo por los pasillos de la historia para que sepamos más de este pasatiempo que han disfrutado tantos reyes, como plebeyos, hasta llegar a nuestros días.

¿Qué es un pinball?

Un pinball es un tipo de máquina de Arcadia donde el objetivo es conseguir puntos manipulando bolas de metal en un campo cubierto por un vidrio. Para lograr esto, es necesario mantener la bola en juego el mayor tiempo posible al lanzarla a los diversos elementos que hay en cada mesa con ayuda de unas palanquitas conocidas como *flippers*. Al conseguir puntos, es posible obtener más bolas para jugar, y así, extender el tiempo en cuestión, lo cual es un objetivo secundario del juego.

Los orígenes de los pinballs

Los comienzos de este juego están interconectados con los de otros medios de entretenimiento. Desde tiempos remotos, se han practicado juegos como el golf o criquet, en los cuales el objetivo es pegarle a las bolas para que caigan en agujeros, o bien, le den a otros elementos para conseguir puntos. Con el tiempo, estos pasatiempos dieron pauta para la creación de otros que se practicaban bajo techo, como el billar o el boliche; las versiones sobre mesas de éstos, dieron origen a la manufacturación de las máquinas de pinball.

Uno de los más famosos ancestros de los pinballs modernos data del año 1777. En una fiesta en honor del rey y la reina de Francia, se presentó una nueva tabla de juego en donde se usaban palos (muy similares a los tacos de billar) para pegarle a unas pelotas en una mesa inclinada, la cual se conoció como *Bagatelle*, y muy pronto fue muy popular en el país. Tiempo después, el inventor británico, Montague Redgrave, llegó a nuestro continente y comercializó las mesas de *Bagatelle*. Poco después, obtuvo la patente de sus "mejoras del *Bagatelle*", en donde se reemplazaba el uso de los palos tradicionales con un resorte y una palanca. Esta innovación (al igual que otros elementos cambiados, como los pequeños pinos dentro de la mesa) fue tan del agrado de la gente, que se ha mantenido hasta nuestros días y por ende, se le conoce como el precursor del moderno pinball. Con la llegada de los microprocesadores, los pinballs entraron en el mundo del entretenimiento electrónico, pues los *displays* permitían ver los puntos ganados y llevar la cuenta de todo lo que pasaba en la mesa, gracias a que todo fue ya electrónico y conectado en las mesas modernas. Se incluyeron más elementos como efectos de sonido, voces y muy pronto hubo máquinas en todas las salas de Arcadias. Curiosamente, con el auge de los videojuegos en la década de los 80, los pinballs fueron eclipsados por juegos como **Asteriods**, **Pac-Man** o **Galaga**, entre otros; las ganancias generadas por los juegos de video fueron significativamente mayores y dejaron a los pinballs en segundo término desde entonces.



El *Bagatelle*

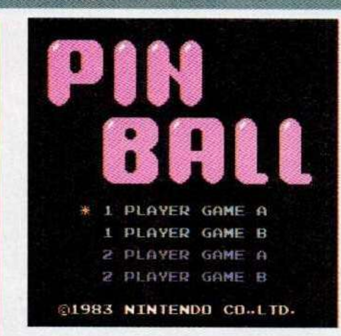
El pinball moderno

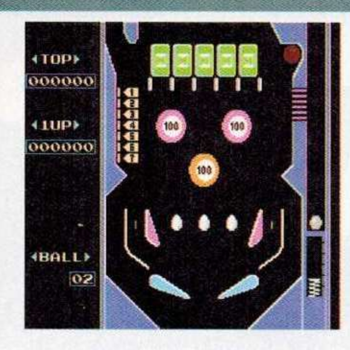
A pesar de haber sido desbancados desde los años 80, existen varios lugares que siguen teniendo máquinas de pinball hasta nuestros días, las cuales usualmente están diseñadas con alguna franquicia en mente. Vamos a ver rápidamente cuáles son las partes más importantes de un pinball moderno.

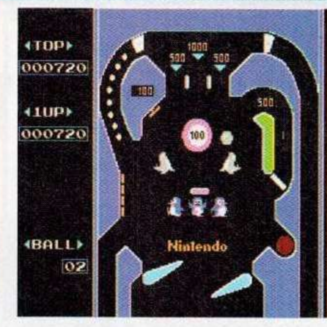
El campo de juego es una superficie inclinada en donde se sitúan todo tipo de elementos que interactúan con la bola en juego, tanto rebotándola, impulsándola y generando puntos al ser impactados. Dependiendo de cada máquina, las cosas en el área de juego varían para formar caminos, rampas y demás; puede haber hasta "juguetes", botadores y más. Al igual que la mesa, las pelotas de pinball han evolucionado de ser bolitas de concreto, a canicas y eventualmente, esferas de metal. Como mencionamos, la palanca con resorte se ha mantenido como un estándar hasta nuestros días, y es manipulada por el jugador para lanzar la bola al campo de juego; dependiendo de cuánto se retraiga, será la velocidad e impulso con la que saldrá disparado el proyectil metálico. Finalmente tenemos los *flippers*, que son las palancas operadas por el jugador mediante botones en los extremos de la mesa; esta es la forma de mantener en movimiento la bola; con los *flippers* se puede manipular, lanzar, detener y golpear los balines para conseguir más puntos.

Los pinballs en los videojuegos

Dado el éxito de los juegos de video, muchas compañías han lanzado diferentes títulos que emulan las mesas tradicionales de pinball. Con la evolución de la industria, hemos visto numerosos videojuegos con temática de pinball, inclusive de franquicias tan famosas como **Mario**, **Pokémon** o **Metroid**, lo cual indica que todavía somos varios a quienes nos siguen gustando los pinballs.







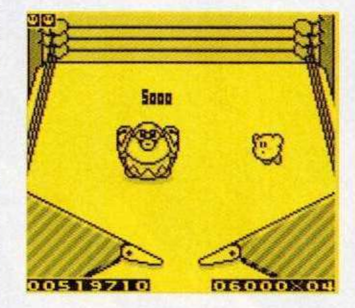
Pinball NES, 1984

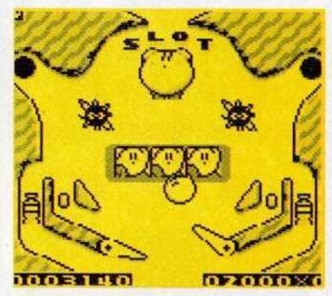
Este sencillo, pero divertido juego fue creado por Nintendo y simula muy bien una mesa de pinball, con muchos elementos clásicos como botadores, puntuaciones y demás. Fue uno de los juegos que se lanzaron con el sistema y tenía varias características notables, como que la mesa se dividía en dos pantallas y además tenía un minijuego integrado en donde tenías que rescatar a **Pauline** manipulando la bola. Si deseas conocerlo, está disponible para descargarse en la Consola Virtual.

Kirby´s Pinball Land

GB, 1994

¿Qué mejor héroe para ser una bola de pinball que uno que sea técnicamente una esfera? El carismático personaje rosado, **Kirby**, debe ahora enfrentar a sus enemigos en una serie de mesas que están diseñadas al estilo de esta franquicia, cada una con elementos y enemigos como **Wispy Woods**, **Kracko** y **Poppy Bros.**, entre otros. El modo de juego es muy simple: con ayuda de los *flippers*, debes mantener el mayor tiempo posible a **Kirby** en juego para obtener puntos e ir abriendo puertas para avanzar.





Mario Pinball

GBA, 2004

Las cosas para el plomero se pusieron más difíciles en este otro título de pinball para el GBA, pues **Mario** fue convertido en la bola que manejas en este juego para hacer puntos, conseguir estrellas y rescatar (así es), a la bella princesa **Peach**. Hay varios mundos (cada uno custodiado por un jefe al final), numerosos enemigos y elementos característicos del Mushroom Kingdom y mucha diversión en esta opción portátil.





Los pinballs tienen miles de posibilidades y ventajas en los videojuegos.

Super Pinball Behind the Mask

SNES, 199

Este es uno de los juegos más oscuros que salieron para el legendario sistema de 16 bits. Pocos supieron de su existencia y todavía menos tuvieron la habilidad para terminarlo. **Behind the Mask** cuenta con una atmósfera fuera de lo común, tres mesas en donde tenías que conseguir una cantidad impresionante de puntos para continuar y una dificultad de ésas que te hacen tirar el control al suelo. No obstante, los valores físicos fueron muy bien cuidados y en general, es un excelente título de pinball casero.



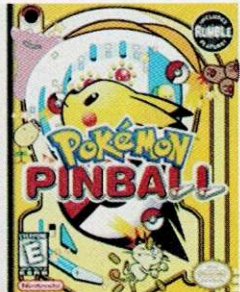


Un pinball para expertos

Vimos varios pinballs para el legendario SNES, pero sin lugar a dudas el más raro de conseguir fue este singular título que consistía en tres mesas distintas; aunque no tenía buena historia o final, el *gameplay* era muy bueno. Es una lástima que sea tan raro.

La fiebre amarilla también llegó al mundo de los pinballs, por medio de una gran entrega para el legendario Game Boy Color; sin duda es una pieza de colección.









Pokémon Pinball

GBA, 1999

Los **Pokémon** también invadieron inclusive el género de los pinballs, pues esta entrega para el Game Boy Advance estaba basada y aderezada con los elementos, personajes y **Pokémon** que conocimos en las versiones **Red**, **Blue** y **Yellow**. No te vayas con la finta de la popularidad de **Pikachu**, pues no creas que también a él lo convirtieron en pelota; aquí controlas una **PokéBall**, con la cual además de conseguir los mejores puntajes, tienes que atrapar a más monstruos de bolsillo para añadirlos a tu **Pokédex**.

The Pinball of the Dead

GBA, 2002

Después de tantos personajes tiernos en los pinballs, ¡este juego es un verdadero respiro! Olvídate de coleccionar monstruitos de bolsillo; aquí sí enfrentas verdaderos monstruos, zombis, demonios, violencia y demás elementos de la serie **The House of the Dead**, de Sega. Con varios modos, mesas y bonus, tu deber es acabar con los muertos vivientes golpeándolos con la bola, juntar las letras de "HOUSE" y enfrentar a jefes traídos directamente del juego **The House of the Dead 2**.



Metroid Prime Pinball

NDS, 2005

Finalmente tenemos otro título basado en una de las franquicias más populares: **Metroid**. Este juego posee muy buenos gráficos y varios elementos de la historia de **Metroid Prime**. Sigue la mecánica básica de cualquier pinball, pero además cuenta con otras características como el uso de armas, saltar paredes y más. Se puede usar la pantalla táctil para alterar la trayectoria de la bola durante el juego, pero aun así, tiene un buen nivel de dificultad y reto.



Muchas franquicias y series han incursionado en los pinballs con buenos y divertidos resultados.

Los pinballs continúan siendo una parte importante de la industria del entretenimiento electrónico, y un elemento más de las salas de Arcadias que todavía nos llama con ese enigmático magnetismo que los ha caracterizado desde siempre. Te recomendamos que les des una oportunidad y verás que son muy divertidos, y también si puedes, conoce sus contrapartes en videojuegos, son igual de magníficas. **¡Hasta la próxima!**



¡Disponible Ya!

Wii

Nintendo

Uno con el Control

Por Juan Carlos García "Master"

¿Cómo han estado? Vaya que esta E3 nos dejó sorpresas; un nuevo juego de **Zelda**, el regreso de **Donkey Kong** en el género del cual nunca debió deslindarse, una peculiar aventura de **Kirby**, además del Nintendo 3DS, que se llevó el evento, demostrando que La Gran N es la única compañía que mueve los hilos que dirigen este medio. Pero bueno, aún falta algún tiempo para que podamos disfrutar todo esto, así que en esta ocasión me voy a enfocar en lo que para mí es uno de los mejores juegos que han aparecido este año, me refiero al sorprendente **Monster Hunter 3** para Wii.

De todos los juegos que exitene en el catálogo de Wii, **Monster Hunter** es sin duda el que más opciones ofrece para disfrutarlo de modo en línea, personalmente lo considero el mejor.

¡Que inicie la cacería!

Para los que desconozcan aún el concepto, comenzaré por explicar brevemente la temática del título. Se trata de una aventura con elementos de RPG en la cual tomamos el papel de un cazador de monstruos (mismo que tú diseñas desde cero), que debe mantener su aldea libre de los peligros del exterior; suena sencillo, pero la verdad exige bastante tiempo y concentración conseguirlo, ya que debes cumplir con varias misiones; para que puedas jugar con ventaja al momento de ingresar al modo en línea, te daré varios consejos para que desde un inicio, seas uno de los guerreros más respetados.



Cuando avances en el juego, podrás tener armas más completas como esta que te mostramos.



Es importante que en cuanto puedas, mejores tu armadura, no importa si las mejoras son pequeñas, dentro del campo de batalla representan la diferencia entre regresar a tu pueblo como un triunfador o derrotado, así que no pierdas tiempo.

Aprovecha tus habilidades

No puedes salir a la aventura sin estar preparado para recibir algunos golpes, así que en cuanto puedas no olvides pasar a la tienda de equipo, está en la parte superior de la aldea, donde no te van a vender un traje completo como tal, sino las partes por separado, de modo que debes elegir bien cómo es que quieres protegerte; te recomiendo que siempre tengas un casco y protecciones en brazos y en el pecho, que son los sitios más importantes durante las confrontaciones con las criaturas.

Existen tres tipos de armas principales que debes conocer antes de elegir la manera como deseas cazar, no todas funcionan igual para todos los tipos de jugador, así que seguramente sólo usarás una durante todo el juego.

Espada y Escudo: Personalmente son las que más me agradan para jugar, ya que puedes defenderte con un botón y atacar con otro de manera rápida y precisa, la guardas en un segundo y puedes escapar de los peligros sin complicaciones; sus únicos problemas son que obviamente no tiene gran poder y constantemente pierde el filo, por lo que debes ocultarte para que puedas tallarla con una piedra y restablecerla.

Lanza y Martillo: Estas armas son sumamente poderosas, causan un gran daño con pocos golpes, muy útiles para bestias grandes, pues con las pequeñas tendrías problemas debido a sus movimientos ágiles. Su desventaja está en que al tenerla en uso no puedes emplear otro tipo de elementos como un escudo por ejemplo, por lo que debes ser muy exacto en tus ataques par no quedar mal parado.

Ballestas: Este tipo de arma tiene un poder medio y te permite atacar a distancia, lo cual es excelente para combatir a poderosos, ya que puedes estar siempre fuera de su alcance; el problema viene cuando se te acaban las municiones en medio de una pelea, ya que si no tienes en tu inventario para recargar, prácticamente quedas indefenso y tienes que regresar al pueblo o campamento por nuevas provisiones.

Que el mundo te conozca

El mundo *online* de **Monster Hunter** es muy amplio, puedes pasar literalmente años jugando y perfeccionando técnicas, pero lo importante para triunfar está en dos elementos clave, los implementos que lleves contigo y el equipo que te acompañe; si alguno de los dos falla, todo estará perdido y no podrás subir de nivel en las cacerías, así que para evitar contratiempos, te daré algunos consejos.



Después de conectar algunos golpes, siempre será importante cubrirte de los ataques.



Con enemigos pequeños es mejor ser rápido.



La alimentación es básica para reunir energías.



Cada uno de los enemigos tiene una forma distinta de atacarte, por ejemplo, los **Jaggi** siempre estarán en manada, por lo que si deseas enfrentarlos lo mejor será tener listas trampas y un arma que te permita realizar movimientos rápidos.

Cazador prevenido cena pierna de **Jaggi**

Existen muchos ítems que usas pocas veces, pero algunos otros no pueden faltar cuando salgas de tu pueblo, uno de ellos es la bola de pintura; muchas personas creen que sólo ocupa un lugar que bien podrías aprovechar en municiones, pero no es así, este objeto te ahorrará varios minutos de búsqueda en las diferentes regiones del juego que estarán disponibles.

Por lo general, al partir hacia una misión en el baúl rojo se encuentran dos bolas de pintura, éstas sirven para lanzarlas a los monstruos y marcarlos, de modo que siempre podamos conocer su ubicación; debes ser muy preciso al momento de arrojarlas, en caso de que las pierdas y no hayas conseguido tu objetivo, no te preocupes, aún puedes crear algunas extra siempre y cuando tengas o encuentres Planta de Savia y Pintura de Baya.

El contacto constante con las bestias terminará con el filo de nuestras armas, por lo que es básico que siempre tengas al menos diez piedras para afilar, no son muy caras y las puedes conseguir en la tienda del pueblo; en caso de que no cuentes con una de éstas, tus golpes cada vez restarán menos energía, lo que puede alargar tu batalla por horas. La energía que tenemos al comenzar jamás va a ser suficiente, así que teniendo esto en mente, es necesario que compres todas las pociones que puedas, mejorarán un poco tu estado, ahora bien, si cuentas con algo de hierba y Zeta Azul puedes crearlas tú mismo. A la mitad de tus pociones añade miel (ésta la puedes encontrar en la zonas con panales), con esto generarás una mega poción que obviamente te va a solucionar la vida en situaciones extremas durante las batallas.

No importa a qué parte del mapa vayas, nunca debes dejar tu asador, lo obtienes como un regalo antes de conocer el mundo exterior; parece carecer de chiste, pero siempre que cuentes con un trozo de carne podrás usarlo para cocinarla y mejorar tu estatus vital, pero lógicamente tienes que alejarte de las zonas de riesgo, ya que debes medir bien el momento para retirarlo del fuego, y con la presión de tener a un **Gran Jaggi** respirándote en la nuca no sería nada cómodo; por eso es preferible que te salgas a un área en la que estés libre de peligros.

Al momento de cazar monstruos de gran tamaño, te recomiendo armas pesadas; quizá no puedas dar más de dos golpes de manera continua, pero lograrás mayor daño en poco tiempo, lo cual se traduce en mejores logros para tu equipo.

Cuatro guerreros pegan más que uno

Ya que sabes que elementos no puedes dejar fuera de tu bolsa, ahora es tiempo de decidir que personas formarán parte de tu equipo. Tienes dos opciones: ingresar a la isla y buscar algún grupo al cual unirte o bien, quedar con tres más de tus amigos que cuenten con el título y de este modo todos progresar al mismo ritmo.

Honestamente jugar con desconocidos resulta aburrido, puesto que no existe ningún tipo de interacción, simplemente juegan "cada quien para su santo", así que esta opción es más para momentos de emergencia; lo ideal es jugar con amigos.

Para que la experiencia de jugar **Monster Huner** en línea sea completamente satisfactoria y puedas comprender el porqué es un fenómeno, necesitas dos implementos que para mí son fundamentales, el Classic Control Pro y Wii Speak. El primero está diseñado casi de manera exclusiva para esta obra, todos los botones tienen alguna función que te permite ahorrar tiempo y optimizar tus armas y herramientas, al mismo tiempo que puedes seleccionar ítems secundarios sin tener que entrar a menús poniendo pausa, lo que te ayuda a mantener la estrategia que has considerado.

Aun con todo y que para mí sea perfecto, el Classic Control Pro se podría sustituir por el Wiimote y Nunchuk, sin embargo, no ocurre lo mismo con el Wii Speak al grado de que considero que el dinamismo del juego el baja un 90%.

Lo anterior lo comento porque para las cacerías la comunicación lo es todo, y aunque siempre está la posibilidad del *chat*, por más que se le conecte un teclado a la consola, el ritmo en las batallas es tal que no puedes ni mirarlo, además que para cuando acabas de escribir "hey, ten cuidado a tu derecha..." tu compañero ya está recuperándose de un buen golpe.

Con el ejemplo anterior la necesidad de un Wii Speak queda clara, pero ahora queda otra punto pendiente, la organización; tienes que coordinarte muy bien con tu equipo, desde que están en la caja de objetos deben tener un plan, saber quiénes son los que irán al frente y quiénes serán el apoyo o en caso de que sea necesario los "distractores". Siempre tiene que existir un líder, ya sea porque sea el más avanzado en el título o bien porque crea las mejores estrategias, si todos siguen al pie de la letra sus indicaciones seguro que podrán terminar con todas las criaturas.


En criaturas como el **Real Ludroth** lo importante es no atacarlo de frente sino hasta debilitarlo.


Nunca olvides cortar la carne de tus presas.


El trabajo en equipo es vital para capturarlo.

Cazando

Las misiones de caza son realmente emocionantes; en ellas, cuando hayan encontrado y marcado al monstruo, lo recomendable es rodearlo, pero nunca hacerlo de frente (a menos que ya tengas experiencia y busques cumplir con requisitos como quebrar el cráneo). Una estrategia muy útil es que dos personas del equipo que usen espada ataquen los costados del enemigo, dándole tiempo a alguien con lanza o martillo para poder conectar al menos dos ataques.

Cuando el ejemplar quiera escapar de la zona, deben anticiparse y cada uno de los integrantes del equipo cubrir una posible salida; en caso de que sólo sean dos, hagan parejas y manténganlo en el área de riesgo, excepto claro si es volador, en ese caso, sólo la ballesta puede ayudar a seguir disminuyendo sus fuerzas, pero no impedirá que escape, por eso es muy importante que desde el primer segundo logren marcarlo con la pintura.



Si deseas tener a **Lagiacrus** en tu lista, debes ser muy cuidadoso al momento de atacarlo.



Bajo el agua tus movimientos no cambian.

Evita que llame a otras criaturas con un golpe.

Atrapando

No es lo mismo salir a terminar con un **Curupecco** que atraparlo, se necesita ser muy preciso en los ataques y movimientos; un golpe de más y toda la operación se viene abajo, así que para evitarlo, ataca sin piedad a tu objetivo hasta que comiences a ver que su aspecto se va deteriorando o bien que ya no camina igual.

Para atraparlo con vida, requieres dos elementos; una trampa que puede ser escollo o eléctrica y también bombas paralizantes. Cuando consideres que ya está a punto de caer, no lo pegues más, solamente evita que se aleje y deja caer una de las trampas que lleves, la que más me sirve a mí es la eléctrica. Justo cuando veas a la criatura electrocutada, uno de los integrantes de tu equipo que tendrá como única responsabilidad lanzar las bombas tranquilizantes, deberá colocarse de frente al objetivo y sin titubear arrojar las dos inmediatamente, si todo sale bien, el monstruo quedará dormido y listo para llegar al pueblo.

Este es el monstruo más peligroso y grande de todo el juego, **Lagiacrus**; intentar capturarlo sin una buena armadura o con el armamento correcto es prácticamente un suicidio, pues con un solo golpe puede dejarte tirado en el suelo.

Encontrar la perfección es el único camino

Con esto terminamos por esta ocasión Uno con el Control; espero que te sirvan estos consejos para comenzar en el mundo de **Monster Hunter**. En próximos números me enfocaré en estrategias para monstruos específicos como **Curupecco**, **Gran Jaggi**, **Real Ludroth** y, claro está, **Lagiacrus**. Cualquier duda o comentario me lo puedes mandar a juang@clubnintendomx.com, por lo pronto sigue practicando y recuerda que la constancia es la fórmula para ser el mejor.

LOS RETOS

Te recordamos que no necesariamente debes superar los retos que te proponemos, pueden ser distintos, no importando si son de una consola antigua como el NES o SNES. Envíalos a: Avenida Vasco de Quiroga No. 2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, CP. 01210, México, D.F.

No importa el tiempo que haya pasado desde el lanzamiento de un juego, siempre se pueden encontrar nuevos detalles, o bien, algunas marcas que podamos superar, lo importante es que a pesar de lo complicado que pudieran resultar, no darnos por vencidos jamás. A continuación vamos a compartirte los logros de varios de nuestros lectores, seguramente van a motivarte para que puedas romperlos o bien mandarnos algunos que hayas conseguido y que por cualquier razón no te hayas animado a hacerlo.



Star Soldier R
WiiWare

Como ya se ha vuelto una costumbre, nuestro buen amigo Julio César Muñoz "Denki Otaku", nos ha mandado un par de retos directamente desde El Salvador; el primero de ellos es para el juego **Star Soldier R**, de WiiWare, donde consiguió las siguientes marcas: dentro de la opción **2 min. Mode** obtuvo 515, 800 puntos, mientras que en **Quickshot Mode** logró 10.5 tiros por segundo; sin duda buenos números que van a dificultar que le quiten su puesto, pero como ya debes saber, no es imposible.

Pokémon Puzzle League
Nintendo 64

Este *puzzle* ha sido uno de los más reconocidos en el Nintendo 64 gracias a sus novedosas formas de juego, donde se incluía una opción en 3D bastante compleja que nos permitía lograr cadenas interminables si acomodábamos las piezas de manera correcta, precisamente como Julio lo hizo para lograr 16, 928 puntos dentro de **Marathon** en 3D. ¿Tienes una mejor marca? No lo pienses dos veces y compártela con el mundo, por lo pronto, el sitio del primer lugar será para "Denki".



MadWorld
Wii

Ahora es el turno para que Enrique Urquídez Blanco, de Mexicali, Baja California, nos sorprenda con sus logros: el primero de ellos en **MadWorld**, un juegazo para Wii que ha dado mucho de que hablar desde su lanzamiento; nos presume el marcador que logró en cada uno de los escenarios de este título, tarea para nada sencilla, considerando sobre todo que los marcadores que nos ofrece son muy buenos.

Etapa	Escenario	Puntuación
Varrigan City	Central Station	4,700800
Varrigan City	Dowtown	6,190100
Asian Town	Great Wall St.	4,740000
Asian Town	Bistro	5,254850
Mad Castle	Coutyard	6,229500
Mad Castle	The Dungeon	3,929200
Area 66	Access Hangar	9,523400
Area 66	Facility	3,612299
Casino Land	The Strip	7,347662

No More Heroes 2: Desperate Struggle
Wii

Para rematar, Enrique nos comparte sus tiempos en otra joya del sistema, **No More Heroes 2**.

Oponente	Mejor tiempo
Shelter Helter	01:24:34
Nathan Copeland	01:26:81
Charlie Macdonald	00:53:58
Kimmy Howell	01:08:64
Matt Helms	01:39:85
Cloe Walsh	00:34:81
Dr. Letz Shake	01:33:44
Million Gunman	03:24:51
New Destroyman	11:47:20
Ryuji	02:28:10
Mimmy	01:57:17
Margaret	01:40:371
Captain Vladimir	02:57:40
Alice	01:14:10
Jasper Batt Jr.	06:11:03


Llegando a una tienda cercana próximamente
POKéMON™
RANGER
GUARDIAN SIGNS
© 2010 Pokémon. © 1995-2010 Nintendo/Creatures Inc./ GAME FREAK Inc. Nintendo DS y Pokémon son marcas registradas de Nintendo. © 2010 Nintendo

Por Panteón

Donkey Kong: la trilogía en 8 bits

Bienvenidos sean a la sección más nostálgica de nuestra revista. En esta ocasión quiero escribirles acerca de los títulos de la saga de **Donkey Kong** que salieron para el legendario mesías del mundo de los videojuegos, el popular NES. Siempre he dicho que para poder apreciar la magnificencia de las maravillas actuales, es necesario conocer y saber apreciar los clásicos que iniciaron con el concepto desde su origen. Por esta razón, quise hacer un pequeño especial abarcando todas las entregas que aparecieron en el NES, para que todos podamos conocerlas y ampliar más nuestra cultura de videojuegos; antes de que quieras volverte chango, vamos a comenzar; así que suelta tus barriles y ponte cómodo.

Donkey Kong

Donkey Kong
NES, 1981

Un clásico obligatorio

El éxito de Arcadia, **Donkey Kong**, fue trasladado al Nintendo Entertainment System para regocijo de los videojugadores. Esta joya clásica fue uno de los primeros juegos de plataformas, puesto que su *gameplay* consistía en controlar a un personaje que debía correr, saltar y esquivar numerosos obstáculos para alcanzar su objetivo. Lamentablemente, la versión casera tuvo sólo tres etapas (faltó la "fábrica") y careció del intro de Arcadia en donde veíamos a **DK** subir las escaleras llevando a **Pauline**, pero todos los demás elementos, al igual que su excelente control, fueron incluidos. Este es uno de los títulos que considero imperdonable en la colección de un buen videojugador.



Un juego para recordar
Donkey Kong fue prácticamente la primera Arcadia que jugué, y a la fecha, todavía me sigue divirtiendo y trayendo nostálgicas memorias de cuando era pequeño...

Legado

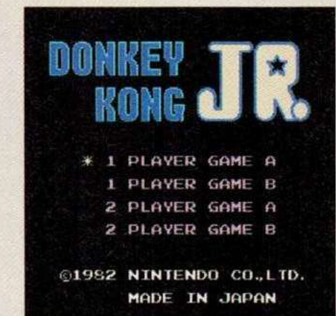
Después de su aparición en este juego, **Mario** tuvo su propio protagónico: **Mario Bros.**, en donde hace pareja con su hermano **Luigi**, y de ahí, su incontenible éxito ha ido en aumento, convirtiéndose en todo un ícono de la industria, y mascota oficial de Nintendo. Por su parte, **Donkey Kong** ha alcanzado una gran popularidad y ha tenido numerosas aventuras posteriores; aunque no ha quedado 100% claro, se supone que el original **DK** se convirtió en **Cranky Kong** y el **DK** con corbata que fue presentado en **Donkey Kong Country** y ha aparecido en todos los juegos subsecuentes, es su nieto. Lo que sí es cierto es que este clásico dio la pauta para muchas franquicias posteriores e inspiró grandes series que continúan hasta nuestros días.

Sencillo, pero divertido

La historia es simple: **Donkey Kong** ha raptado a "la chica en peligro", **Pauline** (conocida en la versión de Arcadia sólo como **Lady**), por lo cual **Mario** (cuyo nombre original era **Jumpman**), debe subir por las plataformas del edificio al cual se ha trepado **DK** para rescatarla. Para lograrlo, **Mario** sólo cuenta con su habilidad para saltar y la ayuda de su fiel martillo para defenderse de los peligros que protegen al simio grandulón. Parte de su éxito se debe a la sencillez del concepto, por lo cual es divertido y recomendable para jugadores de todas las edades.

Donkey Kong Jr. NES, 1982
Mario, el villano

Posterior al éxito de **Donkey Kong**, Nintendo lanzó al mercado la primera secuela en la cual los papeles fueron cambiados; ahora no teníamos que detener al gran simio, sino rescatarlo; **Mario** se convirtió en villano con el cambio de perspectiva, pues los jugadores teníamos que controlar al hijo de **DK**, conocido simplemente como **Donkey Kong Junior**. A pesar de seguir con la temática de plataformas, en esta



nueva entrega se incorpora el novedoso *gameplay* de trepar por cuerdas, enredaderas y cadenas al estilo simiesco para llegar hasta donde se encuentra cautivo **DK**.

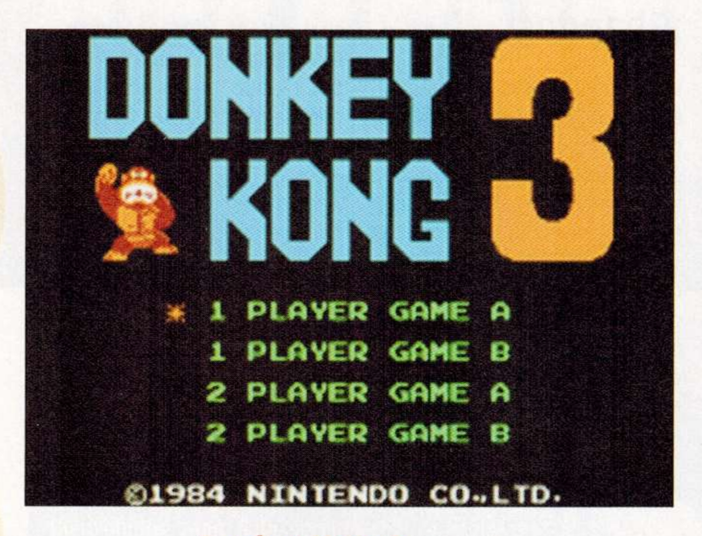
¡Changos!

La versión de NES fue más fiel a su contraparte de Arcadia, pues incluía los cuatro niveles originales, los cuales estaban llenos de trampas con vida propia que podían patrullar el suelo y las cuerdas, además de otro tipo de "enemigos" como chispas de electricidad en una de las escenas y aves de rapiña que volaban en patrones determinados por algunas partes de las etapas. Obviamente, el martillo de **Mario** no existe aquí, por lo cual **DK Jr.** debe esquivar a sus atacantes la mayor parte del tiempo, pero también es posible dejarles caer fruta para aniquilarlos.

Además de haber sido lanzados por separado en cartuchos para el NES, hubo una edición de 1988 llamada **Donkey Kong Classics**, la cual incluía tanto **Donkey Kong**, como **Donkey Kong Jr.**, ambas sin cambios ni alteraciones. Por cierto, también hubo versiones de estos dos juegos en la colección de **Game and Watch**.

Donkey Kong Jr. Math NES, 1983
¿Quién dijo que los juegos no pueden educar?

Un cuarto título apareció para el NES, pero siendo un juego alterno basado en **Donkey Kong Jr.**, no cuenta como entrega completa en la trilogía, pero sí lo incluyo por su alto valor como juego en sí, además de ser parte de la serie. **Donkey Kong Jr. Math** fue lanzado con el *gameplay* de su contraparte original (este título fue el único que no tuvo versión de Arcadia) como parte de la *Education Series* de Nintendo. La gran diferencia es obviamente el porqué del nombre del juego, pues aquí el objetivo es resolver problemas de aritmética (sumas, restas, divisiones y multiplicaciones) para poder avanzar. **Donkey Kong Jr. Math** es uno de los juegos más difíciles de encontrar de los que aparecieron para el NES, aún más que la tercera entrega, por esta razón es una joya de colección.



Donkey Kong 3 NES, 1984

Y... ¿dónde está Mario?

Los cambios en la serie fueron radicales, pero lo que vimos en **Donkey Kong 3** fue algo tan raro, que realmente desconcertó a los jugadores de ayer y sigue provocando extrañeza en los de hoy. El juego sufrió dos cambios notables: el primero es que no controlas ni a **Donkey Kong Jr.**, ni a **Mario**, sino a **Stanley**, quien debe defender las flores de su invernadero del travieso **Donkey Kong** y sus insectos. La segunda diferencia es que ahora no se trata de un juego de acción, sino más bien es un *shooter*, pues la forma de atacar de **Stanley** es disparando insecticida, tanto a los artrópodos, como a **Donkey Kong** mismo. Así es, las variaciones son notorias, pero a pesar de eso, tiene su chiste y forma parte de los juegos originales de la serie que fueron trasladados al NES. El juego en sí es bastante repetitivo, pero cabe recordar que así inició la mayoría de las franquicias y títulos de ese tiempo, en donde no había que llegar a un final, sino sobrevivir el mayor tiempo posible para hacer puntos para tu marcador. Para ayudar a **Stanley**, había una lata que **DK** tiraba al ser forzado a subir lo suficiente; con este "power up", era mucho más sencillo acabar con los insectos y hacer retroceder al simio al siguiente nivel; si permitías que se llevaran todas tus flores o que **DK** bajara lo suficiente, se apoderaba del invernadero y perdías. La mejor forma de defender a este raro título es alabar su dificultad, pues no cualquiera tiene la habilidad de mantenerse por demasiadas etapas seguidas. Al igual que **DK** y **DK Jr.**, hubo un juego con temática similar llamado **Greenhouse** de **Game and Watch**, el cual tiene una temática parecida a **DK3**.





Si comparamos la versión de Arcadia (izquierda), con la de NES (derecha), notarás que no hay tanta diferencia; lo mejor es que el *gameplay* es idéntico.

Monerías...

• Tal vez algunos no lo sepan, pero a pesar de que se supone que Sigheru Miyamoto, quien creó el juego, dijo que éste tuvo influencia tanto en **Popeye**, como en la película **King Kong** (1933), Nintendo tuvo que enfrentar a Universal Studios por los cargos de plagio, caso que se resolvió cuando se dio a conocer que para ese entonces, los derechos ya estaban en el rango de dominio público, y los estudios tuvieron que pagar a Nintendo. Irónicamente, a pesar de todo, tanto **Donkey Kong** -y obviamente **Mario**-, se convirtieron en íconos no sólo de Nintendo, sino de los videojuegos en general.

• **Donkey Kong** tuvo una serie animada en Saturday Supercade, producida por la entonces popular compañía Ruby-Spears Productions, en donde se sigue la historia del juego, pero con varios cambios, como que **Mario** tiene una sobrina y cosas por el estilo.

• **Stanley** apareció en uno de los episodios de la serie antes mencionada; además tiene su propio trofeo en **Super Smash Bros. Melee**.

• **Donkey Kong Jr.** también tuvo su caricatura en Saturday Supercade, en donde busca a su padre perdido, quien huye constantemente de los malvados **Mario** y **Pauline**.



Un gran clásico
Al ser una de las joyas de Nintendo, es lógico que fuera trasladado a otros sistemas y que tuviera incluso su versión de Game and Watch.

¡NO HAY PERO QUE VALGA!

Sé lo que van a decir: "sólo Panteón se la pasa buscando cartuchos viejitos en los tianguis y por eso tiene esos juegos"; pues déjenme decirles que por fortuna, los cuatro juegos que salieron para el NES de la serie original de **Donkey Kong** están disponibles para que los descarguen para su Consola Virtual, así que no hay pretexto para que no los conozcan; créanme que son muy buenos y recomendables, especialmente los dos primeros. Espero sus correos con quejas, sugerencias, anécdotas y todo lo que quieran; pueden escribirme a: panteon@clubnintendomx.com para que me hagan llegar sus peticiones y comentarios variados. ¡Hasta la próxima!

MARIADOS

Hola, club nintendo, tengo un par de dudas acerca de dos juegos de nintendo wii; espero me puedan ayudar con ellas. En **Resident Revil: Umbrella Chronicles**, ¿cómo puedo habilitar el modo para dos jugadores?, Pues un amigo me dijo que se podía. También quisiera saber cómo habilitar todas las

Hola, Angel, fíjate que para poder acceder al modo cooperativo en todas las misiones tienes que terminar la sub-misión "The Fourth Survivor" en cualquier dificultad. Ahora aparecera una opción a la derecha en la pantalla de selección de personaje que te permitirá jugar en el modo cooperativo. Ojo, los dos jugadores controlan al mismo personaje, pero cada uno tiene su propia mira durante la acción.

Ahora bien, para que habilites todas las etapas, sólo debes terminar ciertos escenarios, aunque algunos requieren de que lo hagas con un nivel mínimo de A.

Etapa	Cómo habilitar
Beginnings 1	Termina Train Derailment 3
Beginnings 2	Completa Beginnings 1 con rango mínimo de A
Dark Legacy 1	Completa **Fall Of Umbrella 3**
Dark Legacy 2	Termina **Death's Door** y **Nightmare 2**
Death's Door	Termina Raccoon's Destruction 3 con rango mínimo de A
Fourth Survivor	Completa Dark Legacy 2
Nightmare 1	Termina Mansion Incident 1
Nightmare 2	Acaba Nightmare 1 con rango mínimo de A
Rebirth 1	Completa Mansion Incident 3
Rebirth 2	Termina Rebirth 1

RESIDENT EVIL
Umbrella Chronicles



Para que tengas a todos los personajes ocultos de **Marvel Ultimate Alliance** debes seguir ciertos requerimientos; aquí te mencionamos todos los que puedes tener y cómo habilitarlos.

Personaje	Cómo obtenerlo
Black Panther	Junta todas las figuras de **Black Panther** que hay en el juego
Blade	Juega el **Crane Game** en Murder World
Daredevil	Junta todas las figuras de **Daredevil** que hay en el juego
Dr. Strange	Rescátalo de las garras del Mandarin en Act 1
Ghostrider	Rescátalo del poder de Mephisto en Act 2
Nick Fury	Completa el juego en Easy o Normal
Silver Surfer	Termina todas las Comic Book Missions

Qué tal, amigos de CN. Jugando **New Super Mario Bros.** para Wii me salió una casa hongo muy al estilo de las que había en **Super Mario Bros. 3**, pero ya no supe cómo le hice; ¿podrían decirme cómo se le hace para que salgan, por favor? Y ya que estamos en este juego, al terminarlo me dieron una estrella; ¿hay más premios similares?

SDC

Para hacer que aparezcan las casas hongo debes de fijarte en qué nivel hay un **Toad** atrapado; una vez que lo rescates, termina la etapa y toma la bandera; el tipo de casa depende del último dígito del contador de tiempo:

Casa dorada:	Últimos dígitos 7, 8 ó 9
Casa Verde:	Últimos dígitos 0, 1, 2 ó 3
Casa Roja:	Últimos dígitos 4, 5 ó 6

Si deseas que en tu archivo haya más estrellas debes cumplir estos requisitos:

E.brillantes:	Termina el juego sin usar Super Guide
Estrella 1:	Termina el juego
Estrella 2:	Termina todos los niveles normales
Estrella 3:	Junta todas las 207 Star Coins en los primeros ocho mundos
Estrella 4:	Junta las 24 Star Coins en el mundo nueve
Estrella 5:	Termina todos los niveles, encuentra todas las metas secretas y usa todos los cañones de warp

escenas del juego, porque tiene poco que lo compré. Finalmente, en el juego **Marvel Ultimate Alliance**, ¿cómo obtengo a los personajes que están oscuros en la selección de héroes? Gracias de antemano.
Angel Gibrán R.

Hola, cuates de Club Nintendo, compré hace tiempo **Contra 4** para Nintendo DS y está muy bueno, pero la verdad ya me desesperé porque su dificultad es increíblemente alta (sólo lo he acabado en fácil); ¿no tendrían algún truco para hacerme la vida más fácil con este juego? Y ya que estamos con **Contra 4**, ¿podrían darme tips con algunas de las etapas del modo Challenge? Porque se me dificultan mucho, especialmente en donde te dan las balas contadas.
Flavio Ordaz

Hola, Flavio, vamos a darte una buena ayudada con este juegazo, el cual sí brilla por su alto nivel de dificultad. Tenemos dos trucos que te darán la ventaja que necesitas contra **Black Viper**, pero te recomendamos usarlos sólo en casos de emergencia o mientras adquieres la experiencia para terminarlo sin ellos.

Armas de nivel 2

Como sabes, es posible mejorar cada arma del juego al tomar nuevamente el mismo tipo; pero si pones pausa e introduces el famoso "código Konami", podrás automáticamente subir a nivel 2 las armas que tengas en tu poder en ese momento. Pero ten cuidado, pues sólo lo puedes usar una sola vez por etapa; si rompes esta regla, tu personaje morirá instantáneamente cada que trates de volver a introducir el código.

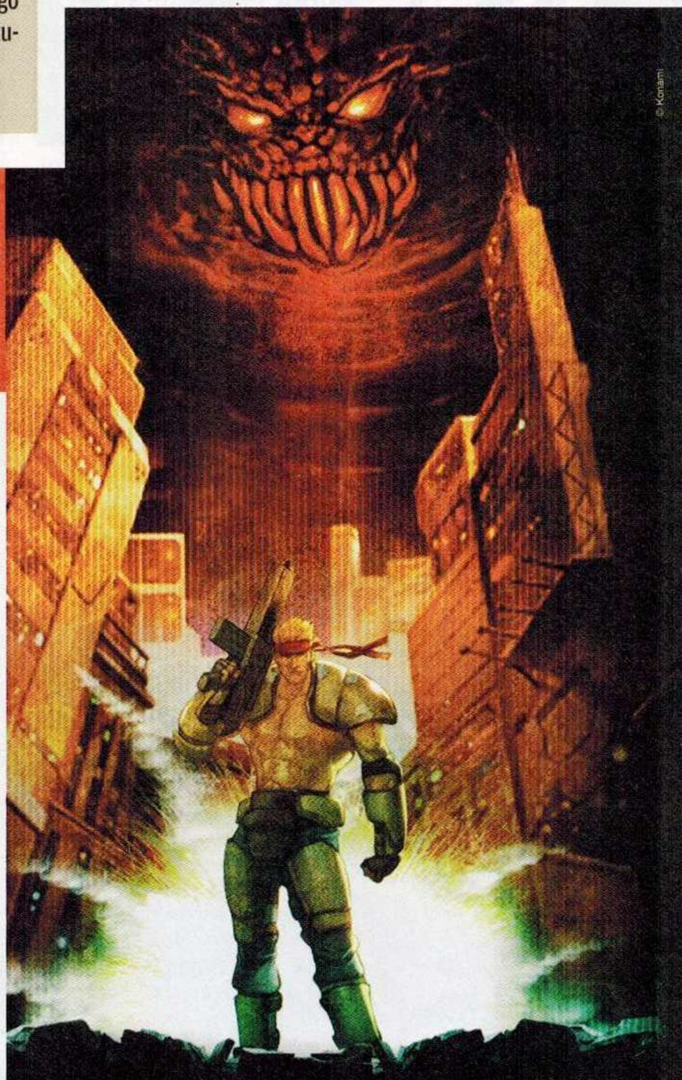
Código Konami: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B, A, Start.



99 Vidas

A diferencia de otros juegos de la serie, **Contra 4** no tiene un truco para comenzar con varias vidas; pero no te preocupes, pues hay un bug que te permite poseer 99 de ellas para que no tengas pretexto de acabar el juego. El secreto es que si pierdes tu última vida justo al momento de obtener otra por puntuación, se te sumarán 99 vidas en ese instante. Una manera de hacerlo es contar los disparos que necesita un jefe y darle el "tiro de gracia" de manera que él te elimine, pero recuerda que no debes tener vidas de reserva.

El mejor lugar para hacerlo es al final de la primera escena. Toma sólo un arma adicional y deja la otra original; usa el código Konami y elimina todos los enemigos posibles (excepto el cañón que te dispara desde arriba) hasta que llegues con el jefe (recuerda que debes perder todas tus vidas de reserva antes). Acaba con el enemigo de arriba y los dos cañones y cambia al arma sencilla; ahora dispárale 49 veces a la esfera roja y espera al momento en el que no te dispare para que bajes a su nivel; ahora con cuidado, dispárale y pon pausa inmediatamente, introduce otra vez el código y cuando quites la pausa, tu personaje morirá y al mismo tiempo, el disparo acabará con el jefe, dándote la vida que se multiplicará para que obtengas las 99. Eso sí, recuerda que es tu habilidad la que terminará el juego, pues si no te cuidas, puedes perderlas todas antes de llegar al final.



CONSEJOS PARA CHALLENGE MODE

• Avanza con cuidado
El primer y mejor tip que te podemos dar para las escenas en donde no te presiona el tiempo es que avances poco a poco; trata de caminar con cuidado y no lo hagas sino hasta que acabes con todos los enemigos en pantalla.

• No elimines a todos
En las escenas donde el tiempo es oro, lo peor que puedes hacer es querer acabar con cuanto enemigo se te ponga enfrente; procura tomar el arma Hunter para que dispares mientras corres y limpies el camino.

• Ten cuidado
En las escenas Friendly Fire no debes eliminar a los rehenes, así que te recomendamos no usar las armas Spread Shot, Crush, ni Hunter.

• Disparando sin balas
Este más que un consejo, es un truco muy bueno que descubrimos casi sin querer. En las etapas en donde no puedes disparar o te dan pocas balas, es posible usar el arma original si dejas presionado el botón A y aprietas el Y; por alguna razón, el CPU piensa que estás descartando un arma especial y te permite usar la normal si dejas presionado el A.

Recuerda que puedes enviarnos tus dudas y preguntas a: mariados@clubnintendomx.com para que podamos ayudarte con esos jefes, a pasar esa etapa que te ha costado trabajo o a encontrar los ítems que te hagan falta.

GALERÍA CN

Estamos de regreso con la galería de Club Nintendo, donde tú eres el artista que podría llenar estas páginas, así que te invitamos a que nos mandes tus creaciones por la vía tradicional (correo postal) o a través de nuestra dirección de correo electrónico: clubnin@clubnintendomx.com. Recuerda incluir todos tus datos: nombre, edad, dirección, ciudad y país para que puedan ser publicados y compitan por "El Arte del Mes".



Diana Laura
León, Guanajuato
México

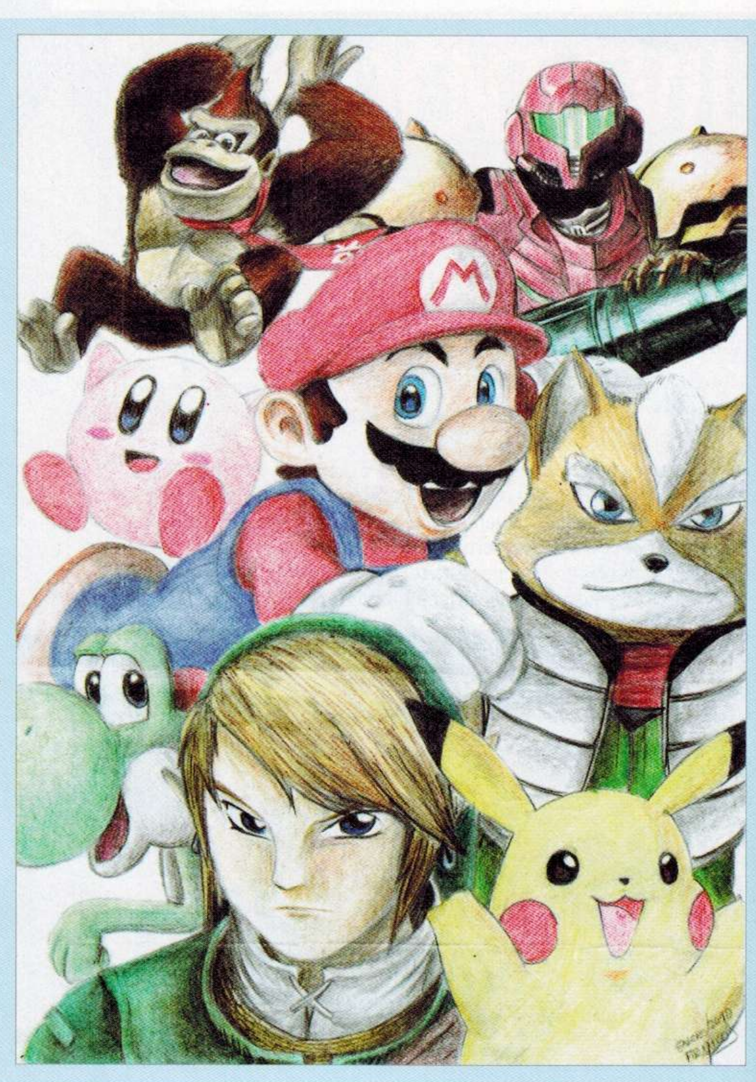
La princesa **Zelda** es una de las chicas más rudas que conocemos, bueno, no en todos los juegos y no en todas las ocasiones. ¡Muchas felicidades, Diana, te quedó excelente tu dibujo, ojalá no sea el último.

ARTE DEL MES

Los personajes de **Smash Bros.**

Franco
Ariagada G.
Quilpue,
Chile

El codiciado puesto del Arte del Mes se lo ganó a pulso nuestro cuate Franco, pues nos mandó este gran dibujo de los personajes clásicos de **Super Smash Bros.** Él nos comenta que es un gran seguidor de la revista y que siempre trata de comprarla. Esperemos que no sea la última ocasión que participas en esta sección.





Jorge
Guzmán Juárez
Tampico, Tamaulipas
México

Otro de los eternos consentidos para los fans del anime y los videojuegos es **Goku**, el personaje creado por Akira Toriyama que desde hace más de una década ha seguido en el gusto de los fans e incluso sus hazañas continúan a través de múltiples juegos que llegan por parte de Atari y, por supuesto, de Namco-Bandai.

Jesús A. Hernández
San Salvador,
El Salvador



Excelente propuesta a lápiz nos presenta Jesús, donde podemos apreciar a detalle los elementos del juego **Screbblenauts**.

Julio César
Guerrero
Puebla,
México

Es evidente que **Naruto** se ha convertido en otra serie que los fans no dejan de aclamar por su grado de acción y filosofía de vida.



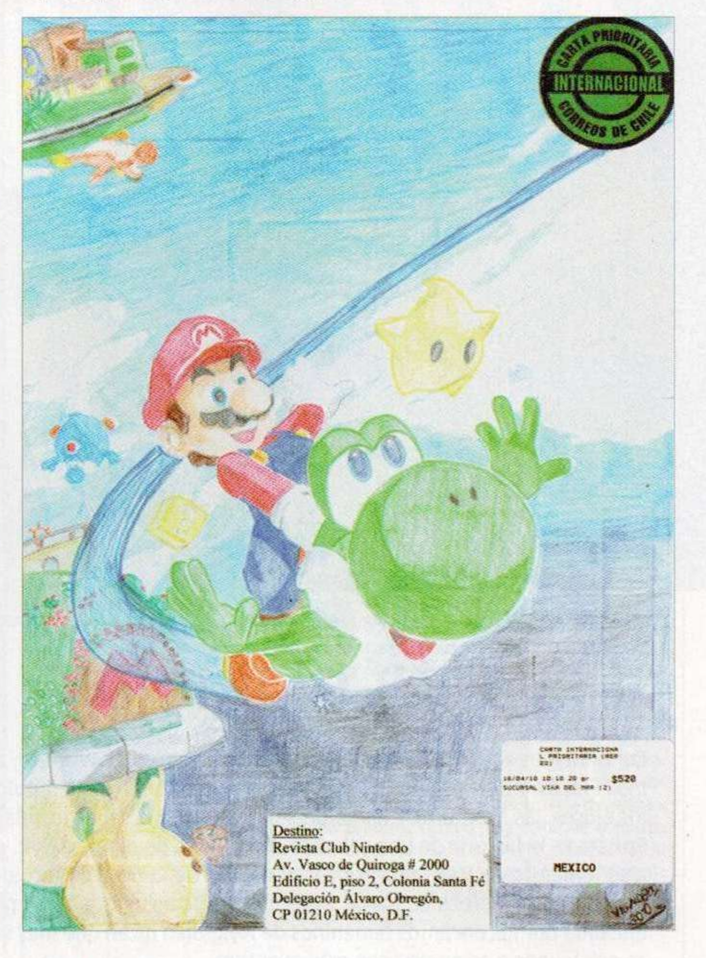


Destiny A. Valentín
Sabana Grande, Puerto Rico

Dos conocidas princesas que se han visto auxiliadas por el regordete bigotón, juntas en un dibujo.

Manuél Villalobos Acuña
Viña del Mar, Chile

Mario sigue como uno de los grandes favoritos para los dibujos en la Galería CN y el diseño que nos envió nuestro cuate Manuél es una imagen bastante interesante, pues se trató de la portada de Club Nintendo y, por supuesto, de **Super Mario Galaxy 2**.



Jessica Ríos García
Edo. de Mex., México

Ya hace falta que SEGA produzca más títulos de dicho personaje. Muy bien por el trazo y por la forma de entintar tu dibujo, ¡Felicidades!



Carlos Alberto Niño Pedroza
Reynosa, Tamaulipas México

Como extraídos de un momento previo a una pelea, aquí están **Kyo** e **Iory**, dos grandes gladiadores de **KOF**.

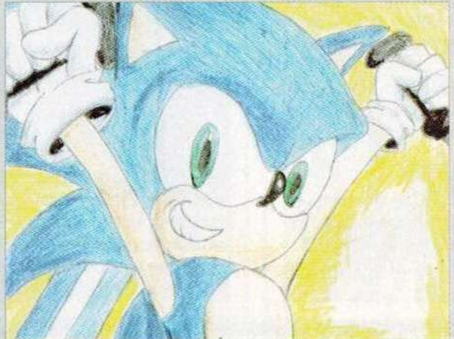
Sonic y compañía

La gran mascota de SEGA



Kyoduri Komakabi
Tijuana, Baja California México

Aquí tenemos a otro gran aficionado a los juegos de **Sonic**, presentándonos a tres íconos de dicha franquicia que tanto le ha cosechado éxitos a SEGA desde su primer lanzamiento.





NyxQuest: Kindred Spirits

Wii Ware

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB Violencia media animada.

¡Levanta el vuelo!



Continuamos con los Tips para los grandiosos juegos de WiiWare; en esta ocasión tenemos una aventura que nos transporta al mítico mundo de la mitología griega, en donde los dioses, las aventuras y los valores heroicos son la sal de la vida. **NyxQuest: Kindred Spirits** es la historia de una valerosa chica alada de nombre **Nyx**, quien debe encontrar a su amigo **Ícaro** y de paso, salvar al mundo de la destrucción total. Olvídate un poco de los feroces héroes de barba y grandes músculos, pues esta épica jornada será conquistada por los encantos femeninos de **Nyx**; bien dicen que más vale maña que fuerza, ¿o no? Vamos a comenzar con esta aventura.

Controla tu destino

Nyx puede realizar varias acciones para sobrevivir el mundo en caos de **Kindred Spirts**; al aprender a controlar cada uno de sus movimientos, podrás enfrentar cada situación con mayor confianza, pero recuerda que en la mayoría de las ocasiones deberás tener buenos reflejos para poder salir avante de los diversos peligros que te acechan. Aquí tenemos algunos datos interesantes que debes tomar en cuenta para poder conservar tu frágil vida.

-Al presionar el botón A, **Nyx** puede saltar y usar sus alas para elevarse un poco hasta cinco veces seguidas antes de tocar el suelo. Recuerda que no se trata de apretar el botón rápidamente, sino de medir bien cada salto e impulso para poder alcanzar lugares altos, esquivar peligros y otros elementos en pantalla.

-El botón Z te permite correr cuando estás en tierra, pero al saltar, puedes planear por un tiempo limitado (checa la barra azul, cuando se agote, ya no podrás planear hasta que se llene de nuevo). Dominar este movimiento es vital para que puedas sobrevivir en este juego.

-Los poderes de los dioses, como mover objetos por ejemplo, no solamente te ayudarán a limpiar de obstáculos tu camino, sino que necesitarás emplearlos para poder proseguir, pues en ocasiones tendrás que dejar caer una columna y saltar sobre de ella antes de que caiga completamente para alcanzar una mayor altura y así, volar más alto.

Dos mentes, una heroína

NyxQuest: Kindred Spirits puede ser jugado por dos personas de manera simultánea, pero ambos controlarán de cierta forma a **Nyx**, pues uno se encargará de sus movimientos básicos como saltar, planear y correr, mientras que el otro usará los poderes de los dioses. Esta manera de jugar es muy divertida y desafiante, pues necesitarán de una buena comunicación, coordinación y reflejos para cumplir la misión. ¡Es como si uno fuera el piloto y el otro el artillero!

Las escenas

Ya tienes el conocimiento, es hora de ponerlo en práctica entrando de lleno a las misiones que tendrás que pasar para terminar este juego. Como objetivo adicional, tendrás que conseguir las reliquias que se encuentran ocultas a lo largo de las variadas etapas; no temas, valiente aventurero(a), pues te daremos la localización y la forma de conseguir todas y cada una de ellas; pero la parte de la habilidad dependerá de ti, así que ponte las pilas.

Ruinas de Corinto

Reliquias: 1

La primera escena del juego está dividida en dos etapas: la primera de ellas es básicamente un entrenamiento para que te acostumbres a los controles. Cuando pasas enfrente de las banderas negras, éstas te dan indicaciones de lo que puedes hacer. Sólo debes caminar, saltar, volar y planear cuidando de no caer en las arenas ardientes ni en las garras de las arpías. También tienes que cuidarte de los pilares que suben y bajan, si te aplastan perderás una vida. De vez en cuando encontrarás unas jarras, al estrellarlas te darán corazones ó Reliquias.



En la segunda parte llegas a una estatua de **Zeus** quien, después de hablar contigo, te dará el primer poder de los dioses: manipular objetos. Con ese poder baja las columnas que obstruyen tu camino para poder continuar. Mueve las piedras para que tapen las partes donde hay arena, teniendo cuidado de que no te caigan encima. Más adelante usa las piedras grandes para "surfear" en la arena y evitar los "chorros" ardientes. Notarás que hay objetos que tienen el mismo símbolo que el cursor del Remote; mueve esos objetos para desplazarte (recuerda que el poder se va acabando conforme lo usas, pero se renueva al soltar el botón B). Coloca los cuadros en su lugar para acabar con la salida de las arenas y usa el cuadro superior para elevar a **Nyx** y que pueda llegar a lugares muy altos. Cuídate de las arenas que caen mientras "surfeas" en el bloque grande. Entra en el portal para terminar la escena.



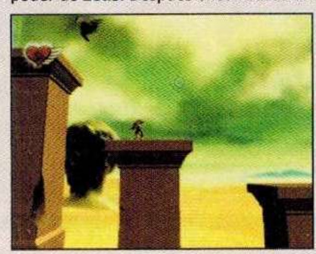
Reliquia:
Caduceo

Al llegar a la bandera que te indica que puedes planear con el botón Z, salta cinco veces seguidas y planea hacia la derecha hasta aterrizar en una plataforma que contiene la Reliquia.

Valle de los Templos

Reliquias: 1

La segunda etapa comienza con algunas columnas que tienes que bajar para poder avanzar. Cuídate nuevamente de las arpías. Sube las columnas gigantes con el poder de **Zeus**. Después encontrarás un cubo pequeño, éste te ayudará a encontrar la Reliquia. Planea sobre la arena para llegar a unas salidas de donde brota más arena (sí, hay mucha arena... por eso es el desierto, ja, ja). Ahora usa el cubo grande para pasar sobre ellas. Más adelante encuentras un bloque pequeño; pásalo del otro lado de la columna para poder subir en él y llegar al otro lado. Adelante hay unas columnas que puedes detener con el poder de **Zeus**. Avanza y llegarás al siguiente portal.



Reliquia:
Vellocino de Oro

Después de subir las columnas gigantes y llegar a la antorcha encontrarás un bloque pequeño con un círculo. Llévatelo con el poder para ayudarte a quitar una cascada de arena más adelante y abrirte paso hacia un cuarto de la Reliquia.



El Pantano Seco

Reliquias: 2

Avanza a la derecha hasta encontrar tres chorros de arena y un cubo. Coloca el bloque en su lugar para tapar las salidas de arena. Llévate el siguiente cubo pequeño para ayudarte a pasar la siguiente parte sin que seas dañado y después usarlo para poder llegar a la cima de la pared. Sube al cubo grande que encontrarás y llévatelo para ayudarte a pasar los siguientes chorros. No hay piso adelante, por lo que deberás llevarte el bloquezote para poder llegar al otro lado. Quita las barreras con el poder y avanza planeando midiendo los peligrosos chorros. En seguida encontrarás unas bolas de fuego. No dejes que te toquen o te quemarán, pero puedes agarrarlas con el poder de **Zeus** y utilizarlas para romper las piedras con grietas y eliminar a los enemigos. Planea sobre las columnas evitando a las arpías. Adelante encontrarás un botón que puedes presionar para activar una salida de bolas de fuego; rompe el suelo con ellas y baja.





Continuando hacia la derecha encontrarás corazones y algunas arpías; usando las bolas de fuego, rompe los bloques de la izquierda para avanzar. Adelante encontrarás más columnas que puedes detener, sigue con cuidado para llegar a donde se encuentran seis bloques medianos; quítalos con el poder y llévate algunos de ellos para poder subir y tapar algunas bolas de fuego. Rompe con estos mismos proyectiles los bloques para ir subiendo. Trepa al bloque grande para evitar los picos cuidándote también de las bolas de fuego, las cuales nuevamente deberás emplear para acabar con las arpías. Sube las columnas para alcanzar un bloque mediano en el techo. Libera el bloque para ayudarte a pasar las arenas y poder subir. Continúa evitando las arpías y llegarás a un altar. Escala la columna de la izquierda para alcanzar el techo y planear evitando más enemigos y peligros. Activa el botón para quitar las bolas de fuego y llegarás a unos pasillos en los que caen bloques del techo; pasa corriendo para evitar ser aplastado. Al final aparece la primera hidra; para vencerla esquiva las bolas negras que te arrojará y con el poder regrésale sus propios ataques hasta que la dejes fuera de combate. No cantes victoria tan pronto, pues otras dos hidras más aparecerán al mismo tiempo para tratar de acabarte. Lo mejor es acabar primero con una a la vez usando la misma técnica que con la primera; una vez que las hayas derrotado podrás avanzar hasta el portal. Recuerda tener en mente que el balance entre los movimientos de **Nyx**, el vuelo y los poderes de los dioses son la clave para dominar este juego.

Reliquia 1:
Aegis (Escudo)

Al llegar al botón que activa las bolas de fuego, mata a las arpías y destruye los dos bloques con grietas a la derecha. Desactiva las bolas de fuego y sube por la pared de la derecha. Salta y planea desde lo más alto hacia la izquierda para alcanzar el techo en donde está una estatua de **Atenea** con la Reliquia.



Reliquia 2:
Manzana Dorada

Al llegar donde se encuentran los seis bloques medianos usa el poder para formar dos columnas de uno y cinco, respectivamente. Sube a la más alta hasta llegar a un hueco en la pared en donde está la segunda Reliquia.

Olimpia

Reliquias: 2

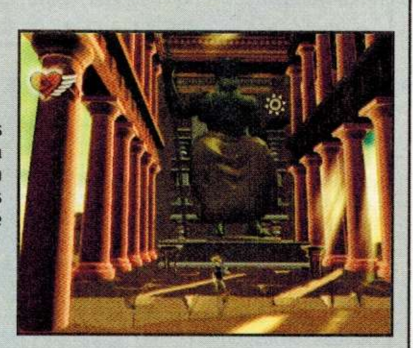
Al iniciar te dicen que tienes que encontrar el bloque adecuado para abrir la puerta. Dirígete a la derecha y usa las bolas de fuego para acabar con las arpías; pero ten cuidado, pues deberás esquivar estos mismos proyectiles más adelante. Ahora úsalos para liberar el bloque grande. Sube para encontrar uno pequeño en el techo. Colócalo enfrente para terminar con la cascada de arena y podrás ver un botón; actívalo y sube para romper con las bolas de fuego los bloques que te estorban. Continúa y encontrarás un cubo para abrir la puerta; ahora regrésalo y bájalo por el primer hueco; cúbrete de los fuegos y llévalo hacia la izquierda para llegar nuevamente a la puerta de inicio; ábrela y llegarás al Templo de **Zeus**.



Después de hablar con **Zeus**, ve a la izquierda para encontrar al primer minotauro; aunque por ahora, se retirará. Continúa quitando la columna alta; vuela sobre las estacas y encontrarás una cascada de arena; sube al bloque y avanza con cuidado cuando la caída se interrumpa. Sube el cubo mediano a la columna y a su vez, ésta al próximo bloque; ahora vuela para alcanzar la parte más alta. Evita las arpías y llegarás planeando a otro extremo; sube y desde lo alto baja el bloque mediano que se encuentra a la izquierda para poder alcanzar el techo. Adelante encontrarás un botón y otras cascadas de arena. No actives el botón todavía. Sigue hacia la izquierda y te encontrarás con el minotauro, el cual se lanzará sobre ti; esquívalo saltando y regresa a la derecha hasta el botón; actívalo para que salga una bola de fuego y con ella derrotar al enemigo. Al vencerlo, se activará la puerta para poder llegar al Portal de una vez por todas.

Reliquia 1: Hombro de Pelops

Al llegar al bloque que necesitas para abrir la puerta, continúa a la derecha para encontrar un botón. Actívalo y con las bolas de fuego rompe la jarra que está hasta la derecha.





Reliquia 2: Cinturón de Hipólita

Después de encontrarte con el minotauro y quitar la gran columna llegarás a una construcción con muchas estacas. Planea con cuidado entre ellas y encontrarás la Reliquia.

Eolia

Reliquias: 2

En Eolia encontrarás los primeros vientos; úsalos para subir más alto. Evita las estacas y cuídate de los que soplan hacia las estacas. Al tocar una columna de viento, tu línea de planeo se rellena automáticamente y si te quedas un tiempo sobre la columna, tus saltos también se llenarán. Avanza hasta que encuentres una estatua de **Hestia**; ella te dirá que si llevas el fuego de los altares a sus estatuas, te abrirá las puertas. No te preocupes, pues no queman a **Nyx**; pero si el fuego toca una pared o viento, se desaparecerán. Lleva el fuego desde el altar a la siguiente estatua sin que toque las columnas que suben y bajan. Puedes dejarlo en un sitio y regresar por él para detener las columnas. Más adelante hay otro altar y una estatua.





Avanza deteniendo las columnas que bajan y suben. Sigue entre los vientos hasta que encuentres otra estatua de **Hestia**. Sube con el viento y regresa hacia la izquierda para encontrar el fuego. Abre la puerta e inmediatamente hay otro altar arriba; tráete la llama para la siguiente estatua, cuidando que no toque los muros que se abren y cierran. Baja con cuidado y sube con el viento para encontrar el siguiente altar. Sube a la plataforma para evitar las estacas y ten cuidado con las bolas de fuego. Elévate con el viento para llegar a las rocas y planea hacia la boca de **Eolo** para finalizar la etapa.



Reliquia 1: Antikitera

Al pasar la tercera estatua de **Hestia** llegarás a un punto en donde hay dos salidas de bolas de fuego y una columna de viento. Sube por la columna de viento cuidándote de la llama y de las arpías. Elévate por la siguiente columna de viento. Destruye los bloques con el fuego y encontrarás dos jarras; ahí está la Reliquia.

Reliquia 2: Sandalias aladas

Después de pasar la plataforma en donde te lanzan bolas de fuego, sube con el viento y ve a la izquierda. Pasa entre las columnas ventosas y al final encontrarás la Reliquia.



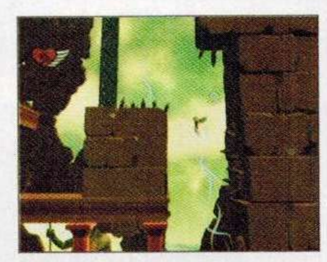


Templo de Eolo

Reliquias: 2

Comenzando la etapa encontrarás una caja que salta; acércate y liberarás a **Eolo**, dios de los vientos, quien te dará el siguiente poder de los dioses: el control de los vientos. Avanza evitando las arpías y llegarás a la primera salida de viento. Para controlarlo, apunta hacia la boca del viento y presionando el botón B "dibuja" con el Wii Remote el viento hacia arriba. Utiliza los vientos para avanzar hasta llegar a una estatua de **Hestia**. Sube y lleva el fuego del altar a la estatua. Al llegar al pasillo con los vientos, quítalos para evitar que te empujen hacia abajo. Sigue subiendo hasta llegar a un pasillo con columnas que bajan y suben; detenlas con el poder y avanza hasta una columna con el símbolo de los dioses. Una vez que pases, encontrarás una columna que sube y baja; detenla cuando vaya de subida de tal manera que dejes pasar una bola de fuego. Rápidamente agarra el proyectil y rompe el bloque antes de que la columna baje y te aplaste.





Sube con ayuda del viento y llegarás a un botón; actívalo para que salgan unas bolas de fuego y termines con ellas a las arpías, cuidando de no caer en el foso entre las nubes. Sube y modifica los vientos para pasar entre las estacas. Repite la jugada para evitar que te empujen al vacío y cuídate de las arpías y de los minotauros que tratarán de tirarte. También hay bloques que se caen. Pasando encontrarás una columna, quita los bloques pequeños para dejar libre el pasillo y llegar al portal.

Reliquia 1: Collar de Harmonia



Después de pasar la primera estatua de **Hestia**, sube con el viento y modifica la última salida del viento para que alcances a subir por la pared de la izquierda. Baja hasta encontrar una jarra, empújala para que se rompa y dentro encontrarás la Reliquia.



Reliquia 2: Garra de Némesis

Al pasar el pasillo con las columnas que bajan y suben encontrarás una salida de viento que sopla hacia abajo. Modifícala para que puedas subir por el hueco en el techo. Cuídate de las estacas y al final encontrarás la Reliquia y dos corazones.



Este juego tiene un buen nivel de reto, pero no es imposible; estos tips te ayudarán mucho.

Tesalia

Reliquias: 2

Al inicio de Tesalia nos encontramos con las orbes; si te acercas mucho se te pegan y no te dejan mover. Para quitártelas hay que sacudir el Remote. Avanza con cuidado, quita la gran columna y baja sin que te toque la arena. Avanza y detén la siguiente columna para que puedas subir sin peligro. Planea sin tocar las estacas y mueve el bloque grande para tapar más adelante el chorro de arena. Adelante tendrás que volar y planear evitando cascadas de arena. Los bloques que pisas se caen cuando te subes a ellos; así que avanza rápido. Después te encontrarás con más orbes; esquívalos mediante saltos y planeos precisos. Llegarás a una salida de viento, cámbialo para ayudarte a subir. Pasa por debajo de la siguiente columna cambiando los vientos a tu favor. En el techo de esa columna encontrarás dos corazones; avanza hasta que encuentres el bloque grande. Usa las bolas de fuego para acabar con la arpía y baja el cubo para cubrirte de la arena. Sube con ayuda de los vientos procurando no tocar las estacas y que te dañen.



Alza la primera columna y déjate caer con cuidado por el hueco; modifica el viento para subir. Avanza hacia arriba para evitar las orbes. Súbete al bloque grande y déjalo caer; usa las bolas de fuego para derrotar a las arpías. Sigue y llega a donde están las columnas que suben y bajan; detenlas para pasar y déjate caer y verás la Reliquia arriba. Lucha con las hidras para avanzar. Si te atacan dos de ellas a la vez, olvida la de la izquierda y derrota a la de la derecha y rápidamente planea porque volverá a salir. Adelante está el Portal; no pierdas tiempo y continúa con tu camino, pues todavía hay mucho que recorrer.



Reliquia 1: Tridente de Poseidón

Después de subir la primera columna y dejarte caer por el hueco, modifica el viento para subir y llegar junto a la segunda columna; álzala con el poder y encontrarás la Reliquia.

Reliquia 2: Martillo de Hefestos

Pasando las columnas que bajan y suben, déjate caer y verás la Reliquia arriba; pero está encerrada. Modifica el viento y avanza un poco para encontrar una hidra; espera que te lance una bola de fuego y con ella rompe el bloque que te impide tomar la Reliquia.



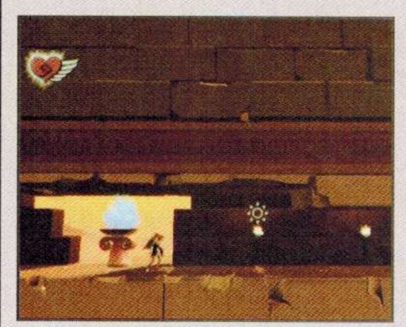
Los Pasadizos Olvidados

Reliquias: 2

Avanza y evita los ataques del minotauro hasta llegar a un botón que activas para lanzar bolas de fuego; agarra una de ellas para vencer al enemigo. Con otro proyectil destruye el bloque que te impide avanzar; planea sobre las estacas evitando la cascada de arena; toma el fuego del altar y llévalo con cuidado hasta la estatua. Más adelante el techo comienza a caer conforme avanzas; espera a que caigan los bloques para proseguir. Evita al minotauro y las cascadas de arena y modifica el viento que sale de la pared para subir. Verás un bloque arriba de la siguiente cascada de arena; al quitar el cubo esquiva al enemigo y provoca que se caiga. A la izquierda de la cascada hay tres corazones. Continúa por el pasillo; salta un poco para evadir los ataques de dos minotauros y espera a que el bloque en donde está parada **Nyx** se caiga. Esquiva los ataques de las dos hidras y luego de un momento, **Zeus** te dará el tercer poder: lanzar relámpagos.



Vence a las hidras y avanza a la derecha. Rompe los bloques frágiles para que caigan los grandes y puedas avanzar. Modifica el viento para llegar al techo de la columna y baja destruyendo poco a poco los cubos; derrota a las hidras y sigue a la derecha. Adelante encontrarás bloques que suben y bajan. No puedes detenerlos, por lo que debes avanzar rápidamente y destruir los cubos para evitar que aplasten a **Nyx**. Más adelante llegarás a un bloque que tienes que llevar a través de cascadas de arena. Continúa manipulando los obstáculos en tu camino; usa las bolas de fuego para vencer a las arpías. Más adelante llegarás a un pasillo en donde te salen minotauros, usa tus relámpagos para vencerlos y alcanzarás el Portal.



Reliquia 1: Siringa

Cuando llegues al botón, deja que te pegue el minotauro para que te eleve y cuando llegues hasta arriba, vuela para que alcances el techo. Arriba está la Reliquia y dos corazones.

Reliquia 2: Arco de Artemisa

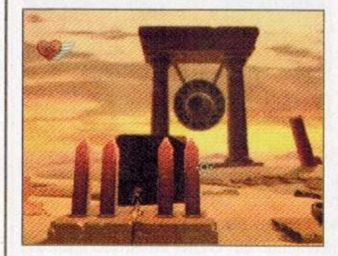


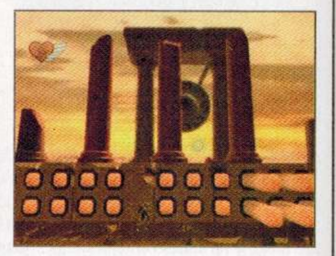
Esta Reliquia es muy difícil de agarrar. Cuando bajes y encuentres las hidras y los caminos que se mueven a derecha e izquierda, debes subir con cuidado por los caminos hasta llegar al techo. Modifica los vientos para evitar caer y al final encontrarás la Reliquia encerrada en un cuarto en el techo.

Llanura de Argos

Reliquias: 1

En esta etapa hay un ojo en el fondo que se abre y cierra. Tienes que cuidarte de que no te vea ocultándote tras algún muro o bloque. Sube al techo de la izquierda y de ahí planea a la derecha. Procura no tocar las Orbes y escóndete tras la columna. Sigue tu camino tras otra columna y llegarás a una plataforma en donde hay un bloque grande en el techo. Bájalo para cubrirte con él y llévatelo para ocultarte mientras evitas caer en las arenas y las estacas que entran y salen. Sigue hasta un muro lleno de estacas que entran y salen. Mide tu tiempo y pasa corriendo. En el techo de la siguiente estructura hay un bloque pequeño; bájalo y escóndete tras la columna rota. Coloca el cuadro más adelante para terminar con las cascadas de arena. Mide el momento para poder subir las columnas por los caminos que se caen y llegar al altar. Quita la parte superior de la columna siguiente y escóndete ahí. Baja y encontrarás una plataforma y otro segmento. Súbete en la plataforma y protégete del ojo. Destruye los bloques frágiles para llegar detrás de otra columna. Salta al bloque de la izquierda y para alcanzar el techo de la derecha.



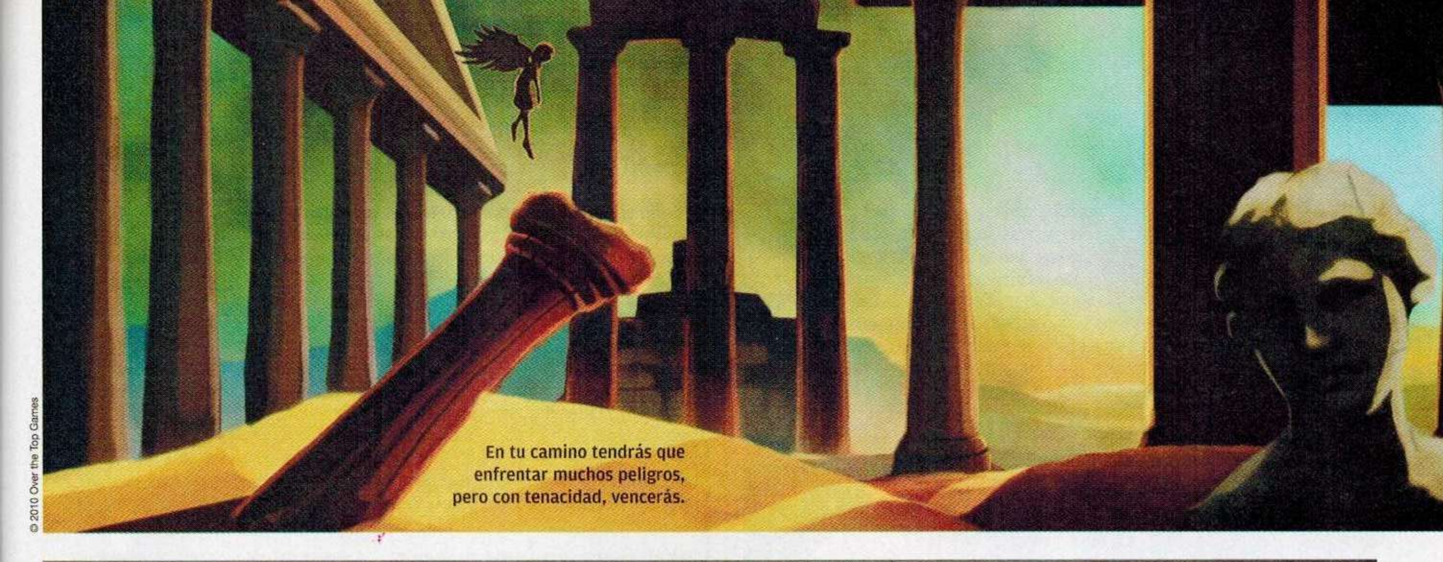


Del otro lado encontrarás una estatua de **Hestia**, súbete a los caminos que se caen para que llegues a un pasillo; el fuego está al final del claro que sigue. Abre la puerta y continúa por los techos. Encontrarás un bloque pequeño y uno grande. El mayor te cubrirá de la vista del ojo mientras que el pequeño te servirá para bloquear los chorros de arena. Coloca el cubo pequeño en su lugar para poder abrir la puerta. Espera al final del muro a que el ojo se cierre para pasar corriendo; súbete al bloque grande que encontrarás para evitar los chorros de arena; adelante hallarás unos cubos que suben y bajan. Espera hasta que el último esté hasta arriba para planear y que puedas llegar al otro lado; ahí encontrarás una salida de viento; quítala para evitar que te vea el ojo. Sigue hacia otra salida de viento que debes dirigir hacia arriba para alcanzar una columna. Modifica los vientos para evitar las Orbes. Más adelante llegarás a una salida de viento; quítala para alcanzar a un hueco en la piedra donde puedes cubrirte mejor. Sube y evita la salida de las bolas de fuego. Ocúltate en la columna y pasa por debajo ayudado por el viento hasta llegar a una saliente en la montaña. La última parte es más difícil; tienes que volar cubriéndote con las columnas, pero éstas tienen caminos que se caen y hay muchas Orbes. Cuando se comience a abrir el ojo, párate en un camino que se cae el mayor tiempo posible y de ahí vuela a otro; pasa lo más rápido que puedas para alcanzar el Portal.

Reliquia: Copa de Dionisios

Cuando llegues a la columna que tiene dos salidas de viento y estacas arriba. Espera a que se oculte el ojo para volar sobre la columna, con el viento de la derecha sube hasta la cima del muro con estacas de la derecha y planeando encontrarás la Reliquia de esta parte del juego.




En tu camino tendrás que enfrentar muchos peligros, pero con tenacidad, vencerás.

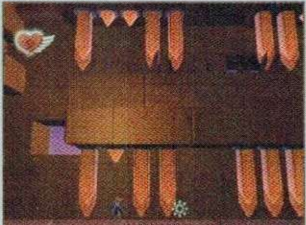
Oráculo de Delfos

Reliquias: 3

Al iniciar, dirígete a la izquierda planeando sobre la nube negra hasta una plataforma. Baja por el hueco debajo de ésta y modifica el viento para que puedas pasar planeando entre las estacas. Adelante hay un fuego, llévalo hasta la estatua de **Hestia**; puedes quitar los vientos para facilitarte la tarea. Regresa por otro fuego y sube ayudado por el viento por el hueco en el techo. Abre la puerta y no dejes que se caiga el bloque mediano; llévatelo para ayudarte a pasar las nubes negras y llegar a unas plataformas. Acaba con las arpías en cuanto las veas para evitar que te tiren al vacío. Al llegar al templo, debes llevarte el fuego quitando los vientos hasta la estatua de **Hestia**. Regresa por otra llama y con cuidado súbela por el hueco en el techo en donde están unas estacas que entran y salen. Con ayuda del viento sube para encontrar otra estatua. Baja por la izquierda y sigue por la primera estatua; ahora abre la puerta y utiliza los vientos para subir; así como el poder para levantar las columnas y pasar. Continúa con cuidado y llegarás al final de la escena.



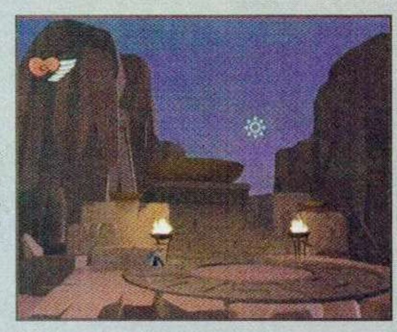




Adelante encontrarás un fuego; tienes que llevarlo hasta la estatua de **Hestia**, pasando tú por arriba y el fuego por debajo. Comienza a moverte cuando la columna empiece a levantarse para darte un poco más de tiempo. Recuerda no estrellar el fuego contra las paredes. Abre la puerta y con tus relámpagos rompe el piso; baja y con cuidado pasa por las estacas. Al final encontrarás un fuego más; llévalo de regreso hasta la siguiente estatua. Abre la siguiente puerta, acaba con las arpías y llegarás al Oráculo de **Delfos**. Continúa hacia la derecha ayudándote de los vientos y cuidándote de los enemigos. Adelante llegarás a otro templo; déjate caer por el hueco en el piso y planea; ahora quita la columna y continúa. Pasando el templo te saldrán varios minotauros y arpías; elimínalos con tus relámpagos. Posteriormente encontrarás otro templo en donde tienes que llevar otro fuego hasta la estatua cuidando que no toque las columnas que suben y bajan. La estatua apenas está visible abajo; ve por arriba y abre primero la puerta, levanta la columna con tu poder y déjate caer; sigue adelante para encontrar el Portal.

Reliquia 1: Lira de Apollo

Al inicio de la etapa, en lugar de bajar por el hueco; planea hacia la izquierda evitando las Orbes para llegar a un templo en donde está la Reliquia.



Reliquia 2: Corona de Laureles

Cuando llegues a las plataformas cubiertas de nubes negras, se puede observar la Reliquia justo abajo de ti. Para llegar a ella avanza hasta la segunda plataforma y baja para planear hasta la Reliquia, pero no olvides acabar con las arpías.

Reliquia 3: Cuerno de la Abundancia

Al llegar a la primera estatua de **Hestia** que se encuentra abajo, usa el viento para abrir la puerta y subir hasta un cuarto en donde está la Reliquia.



Monte Parnaso

Reliquias: 1

La primera parte de esta etapa es sencilla: sólo esquiva las Orbes y elimina a las arpías mientras avanzas. Adelante encontrarás una columna que sostiene una plataforma; úsala para pasar por los bloques que se caen hasta llegar a un templo. Levanta la columna y corre para evitar que las piedras que caen te aplasten; al final, rompe el piso con tus relámpagos. Baja y cuídate de los bloques que se desprende del techo. Vuela y evita las Orbes, las estacas con fuego y las arpías. Llegarás a una plataforma, súbete a ella y llévatela hacia la derecha. Hay unas columnas que salen rápidamente del piso; si calculas bien, te empujarán hacia arriba. Salta desde lo alto y planea para llegar a un templo. Baja por el hueco y corre hacia la derecha. Los bloques se caerán detrás de ti; no te desesperes y sigue corriendo. Al final planea para llegar a una plataforma segura.





La segunda parte comienza con **Helios** (el Sol) que te mandará rocas ardientes, las cuales te seguirán a donde vayas. Cuando les disparas se destruyen liberando tres proyectiles. Puedes destruirlos, pero éstos ya no te siguen y puedes esquivarlos fácilmente. No pierdas tiempo tratando de acabarlos a todos, continúa destruyendo las rocas y sube al bloque grande y llévatelo para ayudarte a pasar. **Helios** deja de dispararte por un rato. Mide tu tiempo para subir a las plataformas que se mueven de derecha a izquierda. Del otro lado cuídate de las mismas plataformas porque te pueden prensar contra la pared. Al bajar hay columnas que bajan y suben; detenlas para poder pasar. Ahora el molesto **Helios** comenzará nuevamente a dispararte; corre y avanza destruyendo las rocas ardientes y esquivando los proyectiles hasta llegar al Monte Parnaso.

Reliquia: Ambrosía

Después de evitar las piedras que caen, hay un bloque frágil que debes romper con tus relámpagos; sube rápidamente a ese hueco antes de que te caiga el techo encima. Destruye otros bloques débiles arriba y vuela hacia ahí. Encontrarás dos columnas, una estática y otra que baja y sube. Mide tu tiempo y levanta la columna estática cuando la otra comience a subir. Corre e inmediatamente rompe con tus relámpagos los cubos de la derecha para evitar que te aplasten y que halles la Reliquia.



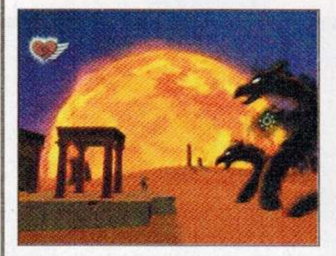


Ícaro es sólo un elemento adicional, quien se lleva las palmas es la valiente **Nyx**.

Monte Parnaso II

Reliquias: 1

Por fin estás en la última etapa. **Helios** continuará nuevamente lanzándote rocas ardientes, por lo que te recomendamos no quedarte mucho tiempo en un solo lugar. No te confíes; algunos de los caminos se caen y te saldrán también minotauros. Usa el viento para subir y en la siguiente parte hay muchas Orbes; esquívalas mientras planeas y sigues destruyendo rocas ardientes. Sigue avanzando y adelante comenzarán a salir hidras; ignora las que te salgan del lado izquierdo y termina rápidamente con las de la derecha, cuidándote de los chorros de arena que irán apareciendo. Nuevamente, **Helios** te deja respirar por un rato, pero lejos de estar a salvo, deberás combatir a tres hidras más; procura dispararles alternadamente para evitar que te ataquen y te dejen libre el camino lo suficiente para pasar al otro lado. Usa el viento para subir. Cuídate de las últimas arpías y chorros de arena; ahora llegarás a un sitio plano en donde te enfrentarás a **Helios**. La estrategia es sencilla: destruye las rocas ardientes y esquiva o acaba con los proyectiles. Después de un buen rato **Helios** dejará de lanzarte rocas y podrás llegar por fin con tu amigo **Ícaro**. No te duermas, pues todavía falta un reto más.





Reliquia: Casco de Hades

Al llegar a la tercera columna, bájala y súbete en ella. Vuélvela a subir para que desde arriba alcances la Reliquia que está en el aire.



Arcadia

Reliquias: 0

Por fin has encontrado a **Ícaro** y restablecido el orden en el mundo, pero no es el final de todo, pues todavía tienes un reto mayor delante de ti, el cual requerirá de la experiencia que has obtenido a lo largo del juego.





Cuando consigues las 20 Reliquias, al seleccionar tu juego verás un signo "?" debajo de la selección de nivel. Este es un nivel extra y debes usar toda tu habilidad para completarlo. Recuerda que si tienes algún problema para terminar cualquier juego, puedes escribirnos a las direcciones de nuestra revista y te ayudaremos con todo gusto. ¡Hasta la próxima!

Pokémon Mystery Dungeon: Explorers of Sky

Nintendo DS

Wonder Mail S

Si quieres obtener nuevos elementos para este juego, checa las claves que encontrarás abajo, así podrás acceder a nuevos ítems para completar el juego al 100 %. Recuerda poner los códigos tal como están escritos, pues cualquier error evitará su activación.

SECRETO	PASSWORD
Gabite Scale	=QTP+ NWTJCTK 9=53#
Golden Apple	=QTP+ 13TJHXK 9K53#
Golden Mask	F#46P YNNMXN+ 0T&X2
Golden Seed	0SNJ8 5X+313T 2&#2-
Lost Loot	WW@94 7Q9#6#& PWYXK
Mystery Part	5Q4%6 1KP1X8C 0XKS6
Rotom Recruit	RJ-7% 9@63&0+ F50KN
Secret Slab	QY1&T F2@MY&Q 0R3XF
Space Globe	0Y==K F32CNFX Y%&W%
Wonder Gummi	5RPP% -7-1-+S %#W%#



Calabozos extra

Luego de completar el capítulo 10, puedes activar nuevos calabozos a través de diferentes métodos. Dichos calabozos contienen cofres de tesoro en el último piso. Algunos incluyen Cámaras de Tesoro que requieren una llave para abrirse, con lo cual aparecerá un **Pokémon** legendario si tienes el Secret Slab o el Mystery Part.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Bottomless Sea	Consigue el rango secreto y recibe el trabajo del café Spinda.
Destiny Tower	Termina el juego y haz bebidas en el bar de jugos Spinda.
Giant Volcano	Obtén el rango secreto y recibe el trabajo del café Spinda.
Happy Outlook	Finaliza el juego y prepara unas bebidas en el bar de jugos Spinda.
Inferno Cave	Consigue el rango Guildmaster.
Labyrirth Cave	Acaba el juego y consigue un trabajo.
Lake Afar	Consigue 100 de reciclaje.
Landslide Cave	Haz tres reciclajes.
Lost Wilderness	Termina el juego y prepara bebidas en el bar de jugos Spinda.
Lush Prarie	Prepara bebidas en el bar de jugos Spinda.
Midnight Forest	Completa el juego y encuentra un trabajo.
Mt Avalanche	Obtén el rango secreto y recibe el trabajo del café Spinda.
Mt Mistral	Finaliza el juego y prepara bebidas en el bar de jugos Spinda.
Mystery Jungle	Consigue el rango secreto y acepta el trabajo del café Spinda.
Oblivion Forest	Logra el rango Master 1 Star.
Oran Forest	Logra 60 reciclajes.
Serenity River	Prepara bebidas en el bar de jugos Spinda.
Shimmer Desert	Obtén el rango secreto y acepta el trabajo del café Spinda.
Shimmer Hill	Acaba el juego y encuentra un trabajo.
Sky Stairway	Consigue el rango secreto y acepta el trabajo del café Spinda.
Southern Islands	Logra el rango Master 3 Star.
Star Cave	Completa el Episodio Especial 1 y obtén el rango secreto, luego, consigue la carta de reto de Jirachi en el café Spinda.
Tiny Meadow	Realiza 25 reciclajes.
Treacherous Waters	Logra el rango Master 2 Star.
World Abyss	Consigue el rango secreto y recibe el trabajo del café Spinda.
Zero Island Center	Gradúate del Guild y realiza 150 reciclajes.

LEGO Harry Potter: Years 1-4
Wii

Bloques rojos
Ingresa los siguientes códigos en Wiseacres Wizarding Supplies.

SECRETO	PASSWORD
Varitas de zanahoria	AUC8EH
Accesorios de los personajes	H27KGC
Detector de tokens del personaje	HA79V8
Navidad	T7PVVN
Corazones extra	J9U6Z9
Cavar rápido	Z9BFAD
Magia rápida	FA3GQA
Detector de bloques de oro	84QNQN
Detector de emblemas de Hogwarts	TTMC6D
Pista de hielo	F88VUW
Invencibilidad	QQWC6B
Detector de bloques rojos	7AD7HE
Regenera tus corazones	89ML2W
Siluetas	HZBVX7
Mandrake cantante	BMEU6X
Magneto de accesorios	67FKWZ

Bloques dorados
Ingresa los siguientes códigos en Wiseacres Wizarding Supplies (arriba).

SECRETO	PASSWORD
Bloque de oro 01	QE4VC7
Bloque de oro 02	FY8H97
Bloque de oro 03	3MQT4P
Bloque de oro 04	PQPM7Z
Bloque de oro 05	ZY2CPA
Bloque de oro 06	3GMTP6
Bloque de oro 07	XY6VYZ
Bloque de oro 08	TUNC4W
Bloque de oro 09	EJ42Q6
Bloque de oro 10	GFJCV9
Bloque de oro 11	DZCY6G

Códigos adicionales
Puedes usar los siguientes datos en el nivel superior de la tienda de equipo de Wiseacre's Wizarding en Diagon Alley.

SECRETO	PASSWORD
Accio	VE9VV7
Amplifica tu puntuación por 10	H8X69Y
Incrementa tu puntuación por 2	74YKR7
Aumenta tu puntuación por 4	J3WHNK
Amplifica tu puntuación por 6	XK9ANE
Incrementa tu puntuación por 8	HUFV2H
Código de disfraz	4DMK2R
Bloque rojo recupera fatalidad, los personajes serán salvados cuando caigan de los riscos	ZEX7MV
Entomorphis	MYN3NB
Pista de hielo	F88VUW
Invencibilidad, bloque rojo extra. El personaje no obtendrá daño	QQWC6B
Bloque rojo -detector de tokens-	H27KGC
Rictusempra	2UCA3M
Tarantallegra	KWWQ44



Hechizos Wiseacre
Ingresa los códigos en Wiseacres Wizard Supplies.

SECRETO	PASSWORD
Anteoculatia	QFB6NR
Calvorio	6DNR6L
Colovaria	9GJ442
Engorgio Skullus	CD4JLX
Flipendo	ND2L7W
Glacius	ERA9DR
Herbifors	H8FTHL
Incarcerous	YEB9Q9
Locomotor Mortis	2M2XJ6
Multicorfors	JK6QRM
Redactum Skullus	UW8LRH
Slugulus Eructo	U6EE8X
Stupefy	UWDJ4Y
Trip Jinx	YZNRF

S.O.S. Servicio Organizado de Secretos


© Atlus

Steal Princess
Nintendo DS

Habilita nuevos mapas
Dirígete hacia el creador de mapas e ingresa los siguientes *passwords* para activar los mapas adicionales creados por los desarrolladores.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Demon Palace	0106-3927-4200
Grassland	0101-4649-5963
Mountain	0102-3864-7530
Seashore	0104-6456-5607
Shrine	0103-5410-1192
Volcano	0105-7777-7777

Mapas EX
Estos mapas son activados al obtener medallas en los 25 mapas en cada tierra. Hay tres mapas por territorio. Consigue todos los bronces en cualquier tierra para ganarte el Ex1 de dicho lugar. Plata para el Ex2 y oro para el Ex3.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Map Ex1	Consigue todo en bronce o mejor.
Map Ex2	Logra todo en plata o mejor.
Map Ex3	Obtén todo en oro o mejor.

N+
Wii

Junta cierta cantidad de oro
Si quieres activar los siguientes códigos, deberás conseguir la cantidad de oro especificada en la parte de abajo.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Paquete de mapas para Blitz	Junta 1,200 en oro.
Ninja azul	Consigue 500 en oro.
Música de bono 1	Reúne 900 en oro.
Paquete de mapas para Co-op	Obtén 2,500 en oro.
Paquete de mapas para Domination	Junta 3,000 en oro.
Ninja verde	Consigue 700 en oro
Paquete de música 2	Reúne 20,000 en oro.
Ninja púrpura	Obtén 1,000 en oro.
Ninja rojo	Junta 300 en oro.
Paquete de mapas para Tag	Consigue 3,500 en oro.
Animación de victoria 1	Reúne 400 en oro.
Animación de victoria 2	Obtén 800 en oro.
Animación de victoria 3	Junta 1,100 en oro.
Animación de victoria 4	Consigue 1,500 en oro.
Animación de victoria 5	Reúne 10,000 en oro.

Secretos especiales
Completa todas las escenas en cada episodio para obtener un mensaje que te indique qué es lo que has liberado.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Ninja azul	Completa el episodio 02.
Ninja dorado	Termina todos los 45 episodios.
Ninja verde	Finaliza el episodio 03.
Ninja rosa	Junta un total de 5,000 en oro.
Ninja rojo	Acaba el episodio 01.
Baile de victoria 01	Completa el episodio 01.

Digimon Lost Evolution
Nintendo DS

Passwords para las cuatro misiones
Ingresa alguno de Valkyriemon en la isla en donde te da la opción para conectarte a Wi-Fi.

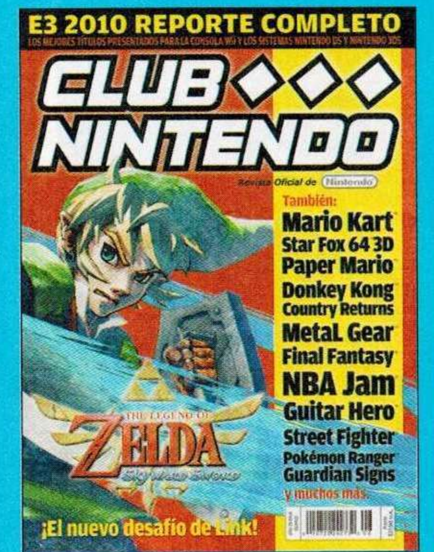
SECRETO	CÓDIGO
Activa la misión Aegisdramon	AEGD2010
Habilita la misión Craniummon	CRNM2005
Desbloquea la misión Examon	EXAM2007
Libera la misión UlForceVeedramon	UFVD2002

Suscríbete hoy mismo a

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo





Recibe 12 ejemplares al año por sólo

$210

Llámanos y te informaremos sobre las diferentes formas de pago.

52 65 09 90
o al 01 800 849 9970.

¡Con gusto te atenderemos!

Hazlo on-line
www.tususcripcion.com

Vigencia: octubre 9 de 2010 CLUB19/09-2760

CLUB NINTENDO

Esta es la cuenta de correo electrónico a la que debes mandar tus fotos y textos: comunidad@clubnintendomx.com Recuerda que para que garantices su llegada, las imágenes no deberán ser muy pesadas, así será más fácil recibir todos los e-mails.

Como te darás cuenta, la comunidad de Club Nintendo sigue y sigue creciendo, tanto es así que en esta edición decidimos llegar a cuatro páginas, pues la respuesta de todos ustedes ha sido bastante interesante. Nos gustaría que no dejen de enviarnos sus fotos, ya que así continuaremos con esta sección que tanto ha gustado. Por lo pronto, los dejamos con todas estas colecciones que nos hicieron llegar a nuestro correo electrónico.

La música de los videojuegos

Un deleite para los oídos de los fans...

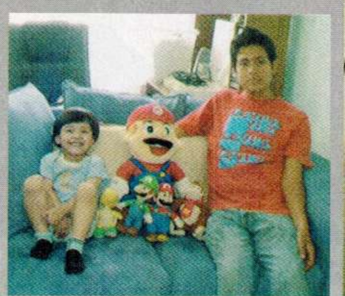


Tsuna Sawada nos platica que, desde niño, le gustaron los videojuegos y por eso decidió aprender a tocar el violín para interpretar las melodías de juegos como **The Legend of Zelda** y, por supuesto, **Super Mario Bros.**

Colección

Diversión en familia

En esta foto que nos mandan Zuriel, Pablo y Selene, vemos una colección de peluches de **Mario**, **Luigi**, **Koopa** y **Donkey Kong**. Nos comentan que son grandes fans de la revista Club Nintendo y de los juegos de Wii y del GameCube.





Nintendo en la piel

Tatuaje de videojuegos



Nuestra amiga Irma Karina Rosales Falcón nos manda esta fotografía donde presume sus tatuajes alusivos al mundo de Nintendo, se nota que es una gran seguidora de los juegos de **Mario** y Reino de los Hongos, o ¿acaso lo dudan?

Fiebre amarilla

Atrápalos a todos

Luis Ramón nos manda esta imagen desde Ciudad Obregón, Sonora. Él nos platica que, a sus 13 años se considera un gran entrenador de **Pokémon**.

Colección

Revistas y juegos



Israel Alvarado Rodríguez nos demuestra que es un apasionado fan de la revista y de los juegos de Nintendo. En las fotos podemos apreciar su gran colección.



Colección

Revistas Club Nintendo

Sicler Royar Pierla envió una postal de su colección de revistas; nos da mucho gusto que nos sigas mes a mes y esperamos que pronto nos envíes más fotos.





Colección

Diversión garantizada

Desde Guatemala, Rodrigo Ruiz nos presume su colección de juegos y revistas; vemos que hay gran variedad de títulos de todos los géneros, así el entretenimiento nunca acabará.

Colección

Un ícono de Capcom

Antonio Cañas Martínez es, sin duda, un gran fan y coleccionista de la franquicia **Mega Man**, ¡y cómo no!, si es un clásico que vimos nacer desde el NES.



Colección

Toda una vida de diversión



Sam Fernández nos comenta que para la foto, reunió algunas de las cosas que tiene de **Mario**, pues se trata de uno de sus personajes favoritos. ¿Ya jugaste **Super Mario Galaxy 2**?

Pasión por Mega Man

He aquí otro retador

Adolfo Castellanos es otro de los apasionados seguidores por el *cyborg* azul. Se nota que disfruta de la serie en todas sus presentaciones, hasta en el *Trading Card Game*.



La invasión de Yoshi

¡A todo color!

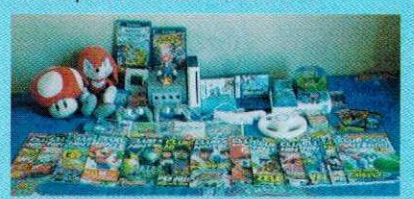
Alexander Velázquez nos presenta de forma muy organizada su colección de figuras de **Yoshi**, sus revistas Club Nintendo, algunos juegos de GameCube y el Pokéwalker.



Colección

De todo un poco

Eloy A. Bernardo Sapiains nos demuestra que las franquicias de **Sonic** y **Mario** no son rivales para el corazón de los fans.



Colección

¡Qué buenos juegos!

Nuestro cuate, Luis Martínez, es otro gran fan de los videojuegos y lo demuestra con su amplia variedad de títulos y revistas, además de los accesorios que complementan la diversión.



Fan de CN

No podían faltar los pósteres

Christian Sainz Villaseñor presenta, desde Tijuana, BC, una muestra de su preferencia por los juegos de Nintendo, donde vemos juegos variados y hasta pósteres para poner ambiente.



Colección

Todo un conocedor

Desde San Luis Río Colorado, Sonora, Alfredo Acuña deja ver cómo se pone la camiseta de Nintendo al ser un gran coleccionista de figuras, juegos y revistas. ¡Muchas felicidades!





Listos para la acción

Mario y Luigi en SSBB





Los hermanos Romina y René Flores nos comentan que son grandes fans de Nintendo, pero en especial de todo lo que sea de **Mario**.

Fan de Nintendo

Y por supuesto, de CN

Ricardo Carilaf Álvarez es un gran fan de los juegos de video y no sólo nos presume su colección de revistas, videojuegos, consolas y accesorios, sino también de un dibujo hecho a lápiz.



Cosplay

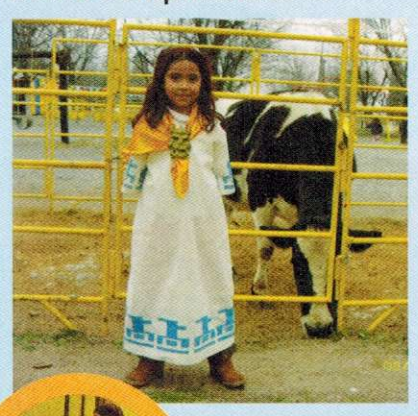
Iron-Man



Con este *cosplay* bastante bien logrado, nuestro cuate Edgar Medrano y su novia se lanzaron a la premiere de **Iron-Man 2**. Hasta llevan las luces en palmas, pecho y ojos.

Cosplay de leyenda

La ambientación perfecta como complemento...



Omar Ovalle Elizalde nos manda una foto de su prima (de quien se le olvidó darnos su nombre para publicarlo también) y nos comenta que ambos son fanáticos de la saga de **Zelda** y, por supuesto de **Malon**.

Pasión por los juegos

Colección variada...

Matías Escobar nos comenta que quisiera ver su foto en la revista porque todo lo que se ve allí fue lo que pudo salvar del pasado 27 de febrero en el terremoto en Chile y, además, para mostrarle a la gente su pasión por Nintendo.



Colección

Gusto por los portátiles

Nuestros cuates Ignacio y Diego nos comentan sobre su gusto por los videojuegos y en particular por las consolas portátiles. Ahora nada más falta que se aproxime la fecha del Nintendo 3DS para que aumenten su colección.



Los grandes clásicos

Varios videojuegos de múltiples épocas ...



Esta colección pertenece a Dennis Eduardo Sierra Rodas, quien nos envía esta postal desde Honduras. Vemos que tú como nosotros, fuiste un gran apasionado por los juegos de Atari. ¡Qué buenos recuerdos!

Colección

Revistas y juegos...



Nuestro amigo Daniel Reyes nos comenta que en la foto aparece parte de su colección de Nintendo y que pretende incrementarla poco a poco. Muchas felicidades, vemos que la revista ha formado parte importante en tu colección.

Una familia de cubos

El Sr. y la Sra. GameCube...

Una curiosa interpretación del juego familiar, por Guillermo Rodríguez, de Santa Tecla, El Salvador. Sin lugar a dudas, la idea es muy graciosa, así que ya saben, también pueden crear situaciones como está y mandarlas para publicar.



Cosplay

¡Un traje hecho a mano!

Nuestro cuate Jesús Manuél Díaz nos platica que es un gran fan de Nintendo, tanto así que su mamá le confeccionó su propio atuendo del plomero. Además, nos presume su colección de figuras y un dibujo de **Mario** y **Luigi**.





El Virtual Boy

Un portátil memorable...

Desde Puebla nos escribe Ricardo Silva Xilotl, quien nos comenta que es un gran fan de la revista y que su orgullo es el Virtual Boy, así como sus juegos autografiados.





Revistas
Las recientes de CN



Aquí podemos apreciar una pequeña muestra de la colección de juegos y revistas de Juan Pablo Arana, a quien le apasionan los juegos de **Mario** y **The Legend of Zelda**. De seguro ya estará ansioso por jugar **Skyward Sword**.

Fan Club de Pokémon
PokéCity



Rodrigo Navia nos habla sobre su club donde participaron en un evento de cultura japonesa (Natsu no Matsuri) en Chile. Muchas felicidades por su trabajo y por lograr las caracterizaciones.

Los clásicos
Sistemas portátiles

Kevin y Gullermo González nos mandan una fotografía de sus diversas consolas portátiles y de los juguetes y peluches que han conseguido en tantos años de ser fans de Club Nintendo. ¡Muy buena colección!



Un autodenominado
Otaku y videojugador

Julio César Venegas nos comparte que es un verdadero fan de la animación japonesa y, por supuesto, de los videojuegos, lo cual vemos a través de su colección. Nos pidió dar su correo para conocer gente afín, así que aquí se los dejamos: kira0@live.com.



Coleccionables
Juegos y peluches

Nuestro amigo Emilio Montemayor nos envía esta fotografía en donde incluye a sus personajes de videojuego favoritos, así como algunos de sus juegos y, por supuesto, no podía faltar una edición de Club Nintendo.



Videojuegos
Para todos los gustos



Juan Pablo González nos comenta que no cuenta con muchas revistas porque apenas comenzó a leerla en este año, pero nos da mucho gusto que nuevos lectores se unan a este grandioso club de Nintendo.

Encuestas en los foros



Nuevamente traemos el resultado de las cuatro encuestas colocadass semanas antes en el foro de Club Nintendo, con lo cual vamos conociendo los gustos y preferencias de nuestra comunidad. Recuerden que también puden sugerir preguntas para dar más interactividad.

¿Cuál juego de la franquicia Metroid te ha gustado más?

Metroid (NES)	8%
Super Metroid (SNES)	61%
Metroid Prime 3 (Wii)	27%
Metroid Other M (Wii)	4%

¿Para qué usas más tu teléfono celular?

Hablar	42%
Mandar mensajes de texto	28%
Redes sociales	2%
Multimedia	28%

¿Qué juego de ritmos musicales te gusta más?

Rock Band	21%
Samba de Amigo	3%
Guitar Hero	76%
Battle of the Bands	0%

¿Quién te gusta más para campeón del futbol mexicano?

Cruz Azul	42%
Pumas	7%
Chivas	29%
América	22%

Top 5 temas

1.- ¿Qué estás jugando?
Subforo General
Autor: pintodork

2.- .:[-Clan del Arte-]:.
Subforo General
Autor: Rikarudo

3.- N-News
Subforo Wii
Autor: Link-Leobe

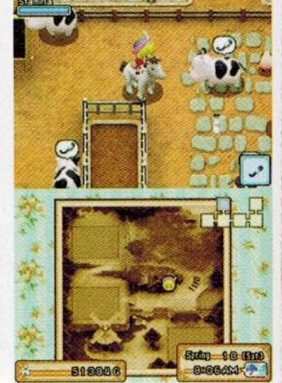
4.- Pokémon 5a. Generacion
Subforo Pokémon
Autor: metallidimmu

5.- Tema Oficial Suzumiya Haruhi, Volumen 10 publicado
Subforo Anime y Manga
Autor: spot_32

Última Página

Desafortunadamente hemos llegado al final de otra edición de Club Nintendo, pero no te preocupes, el próximo mes estaremos de regreso con toda la información importante del universo de Nintendo. Por supuesto, las noticias, comentarios, reseñas y críticas de nuestros expertos que hablarán sobre los juegos que más sensación estén proyectando en las próximas semanas. Además, seguiremos con nuestras clásicas secciones, así que no olvides mandar tus dibujos en sobre para la galería; fotos donde muestres tu pasión por la revista Club Nintendo o Nintendo en general para ilustrar la sección Club Nintendo, en donde, por cierto, tú eres el protagonista. ¡Nos vemos en octubre!

Harvest Moon: Grand Bazaar (NDS)



Una de las franquicias que ya es clásica para las consolas de Nintendo es **Harvest Moon**. Ahora vuelve esta simpática temática de simulación de vida, pero cargada con una dosis extra de diversión; de hecho, Hiro Maekawa, presidente de Natsume, comentó: "**Harvest Moon: Grand Bazaar** es uno de los mejores títulos de la serie hasta ahora", pues tiene una gran cantidad de nuevos y emocionantes elementos de juego, incluyendo la habilidad para poner en marcha tu propia tienda, así como una modalidad multijugador que te permite invitar a tus amigos a tu granja. Por supuesto, la historia no queda en el olvido, ya que se ha cuidado bastante este punto para que la vida en esta villa te sea lo más entretenida posible, llena de clásicos personajes y otros tantos nuevos que le darán color a tu escenario.

Ivy the Kiwi?

Ivy the Kiwi? Sigue la historia de aventuras del libro de un solitario bebé pájaro mientras viaja a través de coloridos escenarios creados en dos dimensiones, al mismo tiempo que debe enfrentar múltiples retos y superar numerosos obstáculos con la finalidad de encontrar a su madre. Tu objetivo en este juego es guiar a **Ivy** a través de su jornada, utilizando un único estilo de control: viñedos creados y controlados por el jugador, quien tratará de reunir plumas para incrementar su puntuación. En total, hay más de 100 escenas para Nintendo DS y Wii, así como un modo *multiplayer* para incrementar el ciclo de vida o reuso del videojuego. Por supuesto, también existirán versiones de este mismo juego, pero más simplificadas y las podrás encontrar en los canales de tienda WiiWare y DSiWare (con 50 niveles cada uno).

Legend of Guardians: Owls Ga'Hoole (Wii)

Se trata de un novedoso juego de acción aérea basado en el mundo de fantasía épica de la serie de libros de la autora Kathryn Lasky, que presenta una historia emocionante que va de la mano con la próxima película que veremos en los cines 3D: **Legend of the Guardians: The Owls of Ga'Hoole**. En este juego, un joven búho de nombre **Soren** que llega al gran árbol **Ga'Hoole** y narra la historia de su escape de los malvados **Pure Ones**, revelando una nueva amenaza para el reino de los búhos. Por supuesto, tú tomarás el papel de **Shard**, un valiente y joven guardián que se embarcará en una misión secreta para evidenciar la verdad y descubrir los planes siniestros de los **Pure Ones**.

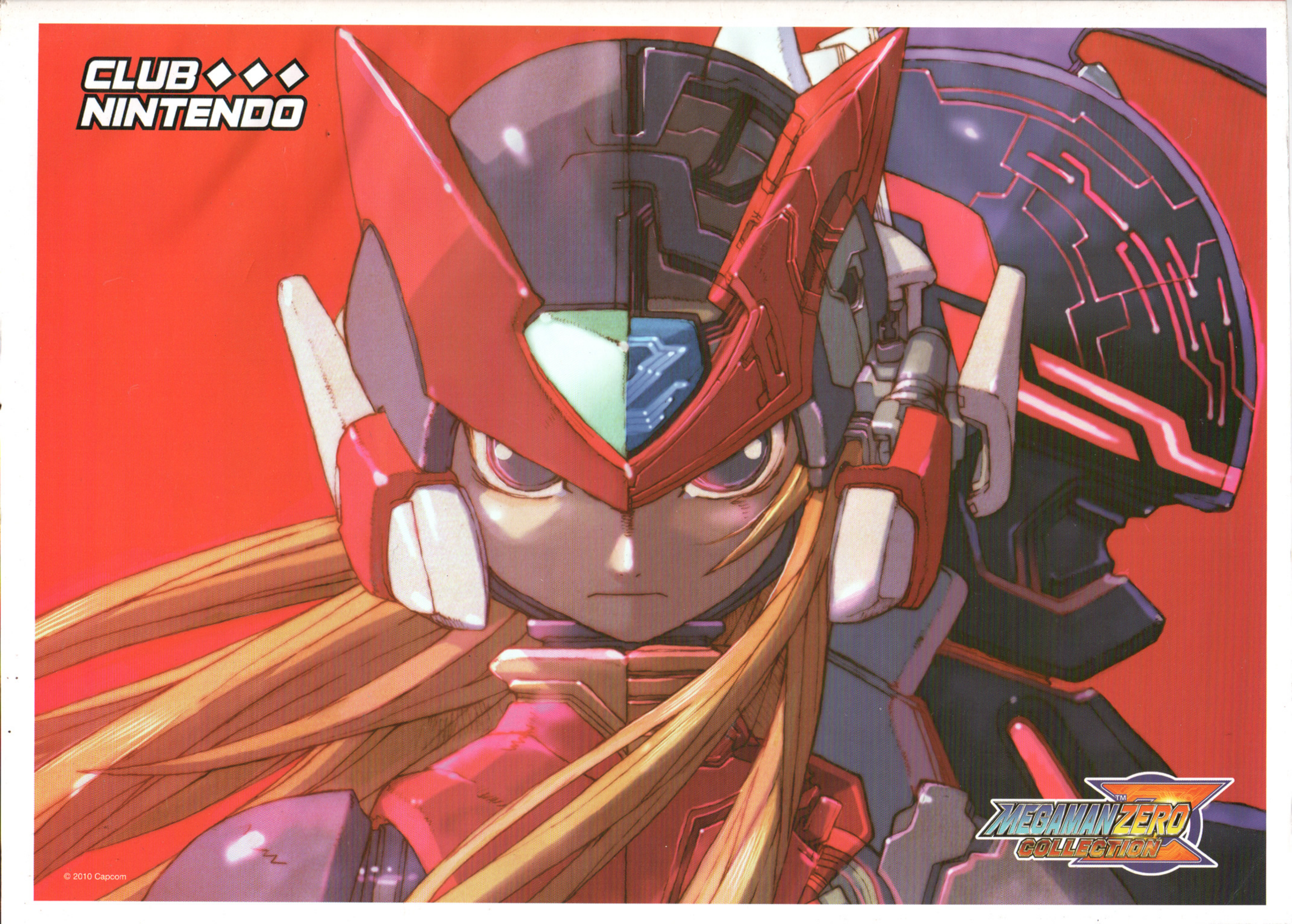




Scooby-Doo! and the Spooky Swamp (Wii)

Shaggy, **Scooby-Doo!** Y el resto de los investigadores se han dado a la tarea de descubrir todos los misterios que hay dentro del extraño lugar. Sin embargo, ellos deben resolver este asunto, mientras que vencen sus más profundos temores. Además, se trata de un juego que va enfocado a los pequeños jugadores, pues el grado de dificultad no es tan elevado. El tipo de juego es de acción con tendencia a la exploración de cada escenario para encontrar las formas más viables de capturar a los impostores. Durante sus investigaciones en el pantano, **Scooby** y **Shaggy** son atraídos por un delicioso aroma que sale de entre los árboles, por lo que deciden investigar... ¿qué misterio les aguarda a estos curiosos personajes? ¡Descúbrelo en tu Wii o NDS!


CLUB NINTENDO
MEGAMAN ZERO COLLECTION
© 2010 Capcom


CLUB NINTENDO
MEGAMAN ZERO COLLECTION
© 2010 Capcom